3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



掌机王Sp

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.123

专题企划

煮酒论英雄
——漫谈掌机版《无双》

大作续报

王国之心 梦中诞生
勇者斗恶龙VI 幻之大地
噬神者
雷顿教授与魔神之笛

特快专递

冬宫II 双生女神与命运的大地
轮唱的圣歌姬 天使的乐谱 Op.A
乐克乐克 午夜嘉年华
樱花笔记 连接现在的未来

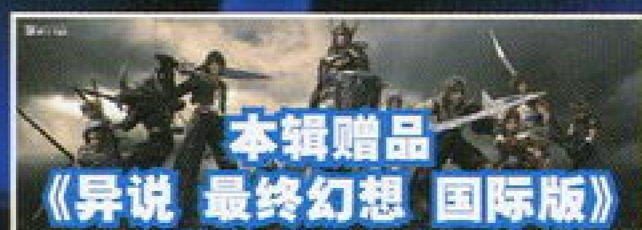
研究中心

超时空要塞
终极开拓者

光环收录
热血最强
《恶魔城 苍月的十字架》
BOSS RUSH模式国内最速挑战

三款RPG新作详细攻略

Persona3 携带版
光之四战士 最终幻想外传
召唤之夜X 泪之王冠



本辑赠品
《异说 最终幻想 国际版》
两款海报同时奉送

电子音像出版社

本辑特别关注



攻略透解

剧情攻略
系统详解
Persona合体指南
敌人详细资料

专题企划



5载春秋，10部作品，
回首掌机台上的“《无双》系列”的发展进化之路

攻略透解

主线流程剧情攻略
全王冠获得方法与职业技能解析



攻略透解

新的召唤，新的冒险

系统详解
流程攻略

卷首语

我对这个降温两天后立即回归高温的城市绝望啦……据说北方已经有部分城市因为大雪而放假，可为什么这里还是一如既往的热啊，这对于我这种喝碗冷粥都要冒汗的人来说简直就是一种煎熬。H1N1最近依旧猛势，本人家乡一个身体非常不错的朋友也因为中招后卧床一个多星期才康复，各位读者朋友一定要注意身体健康，及时打好疫苗才是。年末将至，不少游戏大作也即将与玩家们见面，粗略算了一下，到年底为止本人必玩的游戏数量达到了两位数，我对这个一天只有24小时的世界绝望啦……

阿鲁

掌机王SP VOL.123



封面用图：Persona3 携带版

本辑赠品
《异说 最终幻想 国际版》
两款海报同时奉送



美术总监：吴 松

主　　编：LIKY
责任编辑：雷伊
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2009年11月第一版
印　　次：2009年11月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001—3500册
字　　数：220千字
出版日期：2009年11月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-269-6

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

掌机情报站

黄金眼

前线狙击

新作拼盘

游戏一品轩

专题企划

CONTENTS 目录

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟／战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

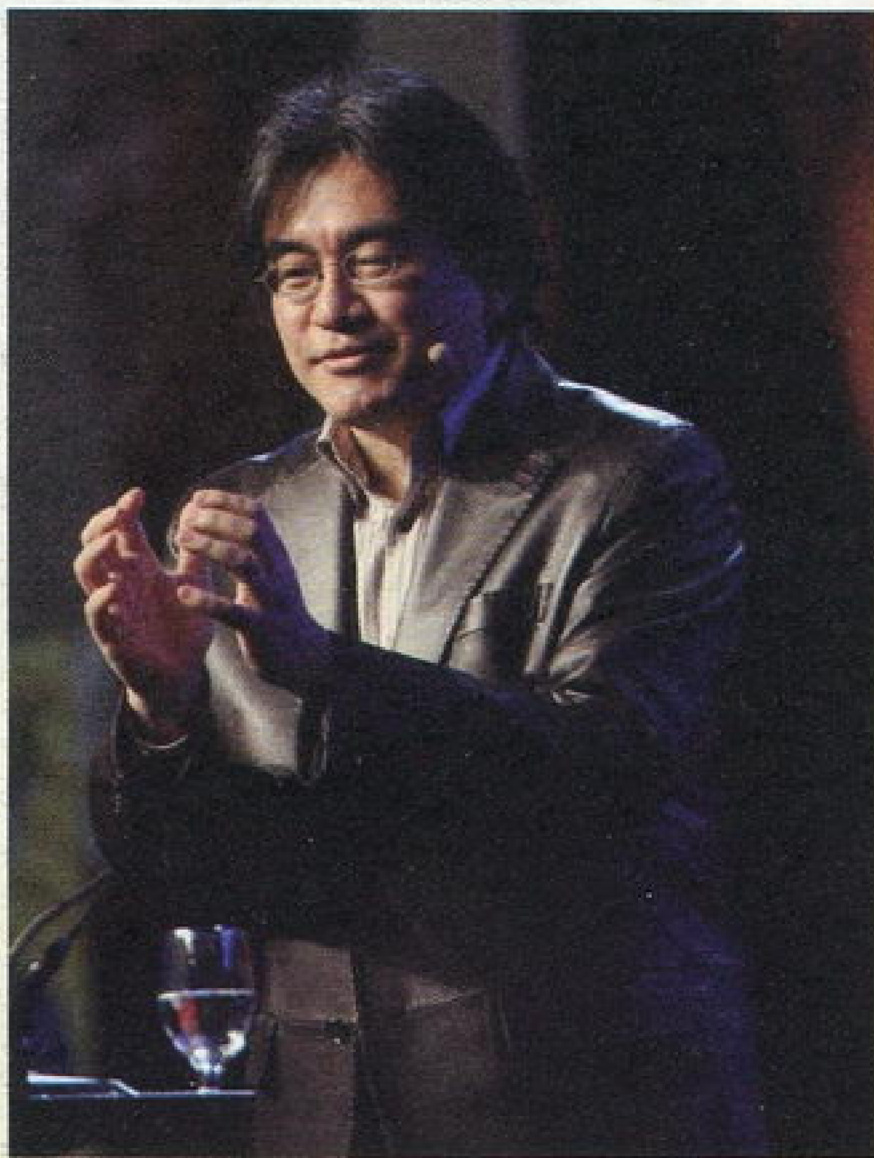
栏目主持：白夜(levelup.cn)

事件 针对PSP？岩田聪表示数字下载普及还需要10年

自PSP go发售以来，任天堂方面就没少采取行动来对抗对手的这一新型号主机。继美国分社社长雷吉炮轰PSP go、任天堂公布NDSi LL之后，任天堂日本方面的老大岩田聪又针对数字下载发表了看法。

据悉，岩田社长日前在一次公司内部会议上表示："许多激进派宣称数字下载才是今后的大趋势，实体零售商将很快被数字发行渠道取代。但在我看来，这还要很长的时间才有可能实现，有可能是20年甚至更长。"此外岩田聪还反复强调，让消费者改变他们的习惯是一件很难的事情。

"特别需要注意的，是那些我们要去拓展的用户。"他说道："对于这些人，我们正在而且也会一直去努力持续吸引他们的注意，我认为他们的习惯变化的速度很慢。至少在5年到10年之内，我认为大家还是会到店里买游戏。"



事件 大手笔裁员、砍掉游戏开发计划，EA目前形势严峻

在前不久EA公布的2009财年第二季度的财政报告中，我们可以看到这间曾经全球最大的游戏发行商当下的局势可以说不是非常乐观，营业额相比去年同期下降了将近12%，销售额在北美和欧洲这两个主要市场均有10%以上的下降。

而面对如此情况，EA首席运营官John Schappert透露了公司今后的几项应对措施。首先，他们将陆续关闭几家工作室和相关设施，以减少员工数量，进一步缩小产品投资组合，以求将更多资源投入到更有前景的项目开发上去。据悉，这个计划涉及的裁员总数大约为1500人，将为公司每年至少节省1亿美元的开销。Schappert表示，此工作将于2010年3月前完成。



其次，作为新财年开支缩减计划的另一个环节，EA旗下将有超过12款未公开的新作开发计划被取消。Schappert表示，此举是为了降低目标成本并用于加大对重点作品和在线数字业务的投资力度，同时他还保证，像《模拟人生》这样的看家品牌的新作将不会被砍掉，"从某种程度上讲，如果把我们的游戏阵容从头到尾排行，那么砍掉的计划将是最底下的那1/3。"

此外，尽管在大幅度缩减开支，但EA在宣布财报的同时还发表了将以3亿美元收购社区交流网络游戏开发商Playfish的消息。由此看来，比起传统的电视游戏和PC游戏，Facebook游戏显然属于"更有前景的项目"。

事件

6年来首次下滑，任天堂公布2009财年第二季度财政报告

眼下正是各个公司公布自己2009财年第二季度财政报告的时段，看完了EA的接下来是我们所关心的拥有全世界卖得最好的掌机的任天堂。

任天堂近日发表的财报显示，公司2009财年第二季度的总销售额达到了5480亿5800万日元，这个数字相比去年同期下降了34.5%，其中纯利润达到了694亿9200万日元，虽然依旧在赚钱，但这个数字相比去年同期下降了52%之多，而这也是6年来任天堂第一次业绩相比上一年下滑。

据任天堂方面表示，首先导致业绩下滑的原因当然是经济危机的大环境以及日元汇率的高涨，而另一个主要原因便是Wii的销售速度变慢，销量逐渐下滑。掌机方面，2009财年第二季度内NDSI在海外的销售可谓异常火爆，加上日本国内两大重量级软件《勇者斗恶龙Ⅸ》以及《口袋妖怪　心金·灵银》的发售，这可以说是任天堂主要的盈利点，此外，《口袋妖怪　白金》、《新超级马里奥兄弟》以及《朋友聚会》都依旧保持着非常好的销售势头。

据悉，任天堂方面已经针对这个情况向下修正了2009财年的预计业绩，销售额和纯利益的向下调整幅度分别达到了18.4%和17.6%。





事件

育碧：我们业绩还不错，不会破产

近半个月来游戏圈内一度炒到最热的消息便是“育碧陷入经营危机，已申请破产”。这条消息据称最早是来自法国著名的游戏网站JEXU，一时间广为流传，可以说让很多业内人士和玩家唏嘘不已。



消息传出后不久，育碧方面派出官方发言人出面发表了声明，否认了有关公司经营状况不良且濒临倒闭的相关报道。育碧中国公关部的负责人还特别表示，育碧集团的季度财政报告会议在“破产”消息传出前刚刚在法国巴黎落幕。而公司最新出炉的2009财年第二季度的财报数据显示，育碧集团的实际销售额达8300万欧元，虽然比去年同期有较大下降，但这基本达到了他们之前预期的数字，而且育碧方面相信，借助接下来诸如《刺客信条2》等看家大作的推出，公司的营业利益会逐渐提升。据悉，育碧全年的销售额目标是10亿4000万欧元，而营业利益目标为其中的7%。

11月2日 Konami公司宣布，将在PSN上提供5款之前只以UMD形式贩卖的游戏的下载版本，其中包括“《潜龙谍影》系列”在PSP平台的全部作品，以及《记忆之影》和《恶魔城X　历代记》，这些游戏的下载版本要比过去的UMD零售版便宜许多，据Konami方面表示，这是为了配合PSP go的上市而做出的决定，今后他们还会有越来越多的游戏在PSN上提供下载。

11月4日 SCEJ发表了四款PSP-3000的主机豪华套装，这四款主机分别是“钢琴黑”、“珍珠白”、“艳光红”和“跃动蓝”，除去主机外，该套装中还将包含一张4G的记忆棒以及对应主机颜色的特制主机收纳包和屏幕清洁布一块。该套装将于12月3日发售，价格19800日元，可以说相比普通版的16800日元更加具有性价比。



事件 正在逐渐上升，索尼2009财年第二季度财政报告出炉

索尼方面日前同样公布了公司2009第二季度的财政报告，报告显示索尼方面2009财年第二季度的销售额达到了1兆6612亿日元，相比去年同期下降了将近20%，而纯利益方面则是负数（-263亿日元），几项综合数据表明，索尼依旧是在亏损中度过2009年4月到9月这段时间的。

针对这份报告，索尼方面表示，虽然各方面都有一些下降，但是在大环境不景气的情况下这已经达到了他们的预期目标，季度后期由于超薄PS3的全球热卖使PS3方面相比去年同期出货增加了80万台，而由于PS3的成本正在逐渐减少，所以这方面的营业额有望在财年接下来的时间内持续增长。PSP方面在第二季度则有小幅度下降，出货相比去年同期减少了20万台，不过从目前PSP go推出后带动PSP整体上升的趋势来看，这小幅度下降可以在下一季度得到弥补。PS2方面则逐渐进入衰退期，硬件出货及软件数量都大幅下降。

在这种形式下，索尼方面指出，公司的财年预期目标将得到向上修正——预期营业损失减少为600亿日元（原先为1100亿日元）、预期纯损失减少为950亿元（原先为1200亿日元），不过整财年的预期销售额不变，依旧为7兆3000亿日元。



事件 “《沙加》系列”20周年特别纪念活动召开

Square Enix于2009年11月1日在日本新宿举办了旗下著名游戏系列“《沙加》系列”的20周年特别纪念活动。之前购买了NDS版《沙加2 秘宝传说》的玩家以及购买了今年SE方面推出的“《沙加》系列”商品的200名幸运儿有幸被主办方邀请参加了这次活动。

活动当日，SE方面参与过“《沙加》系列”各部作品的制作人均有出场——“沙加之父”的河津秋敏、负责系列最新作NDS版《沙加2 秘宝传说》制作工作的田中弘道、参与系列首部作品开发的时田贵司、一直为系列绘制脍炙人口的插画的小林智美……他们共同将系列作品分为“黎明期”、“成长期”等几个时期进行了回顾。除此之外，SE还请到了负责系列作品音乐的作曲家伊藤贤治在现场进行了一场小型的演奏会，将气氛推向了高潮。

“《沙加》系列”起源于掌机平台，首部作品是1989年12月15日于GB平台发售的《魔界塔士 沙加》，它凭借着充满个性的系统设定获得了玩家一致青睐。本作最终取得了累计销售110万份的惊人成绩，成为了Square首个突破百万大关的软件。系列巅峰时期曾与“《FF》系列”以及“《圣剑传说》系列”并称为Square的“三神器”，而《口袋妖怪》之父田尻智曾经用这样的话评价《魔界塔士 沙加》：“携带的RPG，这对当时的我是极大的震撼，虽然剧情简练但却凭独特的作战系统颠倒众生。这是一款让我辈洞悉携带主机游戏内涵的伟大作品，为后来GB主机乃至《口袋妖怪》的发展指明了方向。”





事件 《DQ IX》无可匹敌？SE2009财年第二季度财报

有日本国民级游戏最新正统续作的发售，Square Enix 2009财年第二季度的财报可以说非常令人期待，到底凭借这款游戏的热卖会令SE的财报有多好看呢？接下来为您揭晓。

目前Square Enix发表的公司2009财年第二季度的财报显示，家用游戏和掌机方面SE的该季度销售额达到了484亿4200万日元，相比去年同期上涨了117.5%，营业利益则达到了103亿6500万日元，同比增长了63.5%。这部分除去得益于《DQ IX》400万套的惊人销量之外，NDS平台《王国之心 358/2天》在全球销量超过百万以及PSP的《异说 最终幻想》在欧美70多万套的优秀成绩都是业绩的贡献者。此外，出版部门以及手机等业务均有不同程度的增长。

不过，由于街机业的颓败状态，SE 2009财年第二季度的街机方面营业利益的大幅下降50%以上，而这也导致公司这个季度的纯利益相比去年同期还要下降了55.7%。



据悉，SE在财政决算会上表示，公司将在接下来的一段时间内从目前现有的3805人里裁掉10%～15%的员工，并对人员进行重组。和田洋一社长强调，这并不是消极地单纯为了减少开支而已，而是一个“精英化、组织活性化”的过程，他还表示，凭借接下来《最终幻想 XIII》、《王国之心 梦中诞生》以及《勇者斗恶龙VI 幻之大地》NDS版等强势大作，公司下一个季度的业绩将会非常令人满意。

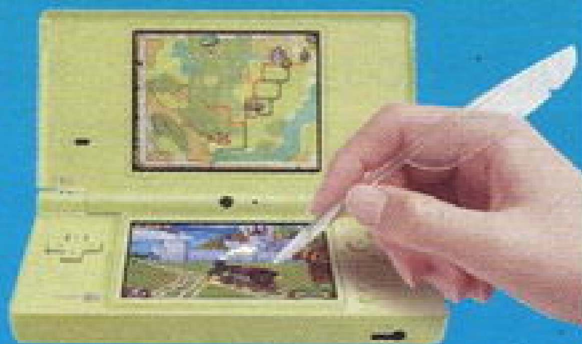
11月5日

Arc System Works在家用机上推出的格斗游戏《苍翼默示录》可以说受到了广大玩家的一致好评，而掌机玩家马上也可以体验到这款游戏了。据开发商表示，《苍翼默示录》将于2010年2月25日登陆PSP，PSP版本不仅收录之前全部12名角色以及家用机版的全部内容，还将在原作基础上追加一个斗技场模式，游戏售价5040日元。



11月5日

任天堂公司今日公布了即将于12月23日发售的NDS平台大作《塞尔达传说 灵魂轨道》的预约特典——一支透明的羽毛笔，当然，它是可以作为NDS的触控笔使用的，官方表示，本预约特典数量有限，感兴趣的玩家要赶紧动手了。



11月6日

ChunSoft的新发行商Spike宣布，将把曾经于Wii平台发售的《不可思议的迷宫 风来之西林3》移植到PSP平台，并于2010年1月28日推出。相对于原版，PSP版将为游戏的各个主人公追加专有的独立挑战迷宫以及排名、数据安装等新要素。

11月10日

SCEH方面宣布将于2009年11月17日在香港限量发售“《小小大星球》PSP樱粉红套装”，其中不仅包含有新颜色“樱粉红”的PSP-3006主机一台、中英文合版的《小小大星球》正式版游戏一张，还将赠送玩家一个游戏主题的环保购物袋，游戏售价港币1628元。

11月11日

NBGI发表NDS平台新作《KERORO军曹RPG 骑士、武者和传说的海贼（ケロロRPG 骑士と武者と传说の海贼）》，发售时间是今年的12月23日。有趣的是，本作将由著名的“《传说》系列”小组进行开发，从游戏目前公布的消息来看，到处都存在着“《传说》系列”的影子，感兴趣的玩家请关注我们的后续报道。

11月11日

Square Enix宣布，NDS平台的“《勇者斗恶龙》天空系列三部曲”重制计划的最后一款作品——《勇者斗恶龙VI 幻之大地》已经确定将于2010年1月28日发售，售价5980日元。





Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

任式幽默

任天堂真是一家充满幽默细胞的企业，尤其是在取名方面，永远不避讳直白与恶俗。几年前《东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授检修 锻炼大脑的成人DS训练》开启了比拼游戏名长度的潮流，用密密麻麻的游戏名堆满封面成为风靡一时的时髦趋势。如果把这种风头永远发扬光大，那真是我辈撰稿人之福——几个游戏名一堆，就能凑个千八百字等着收稿费了。任天堂的创意取名艺术不仅表现在游戏上，其主机名也都充满幽默色彩。Wii公布后把美国人笑翻了，这读音跟英语中的“尿尿”（Wee-Wee）差不多，你可以想象哪天要是有个厂商在中国推出个叫“嘘嘘”的游戏机会是个什么“笑果”。

NDSi LL也是个很具有喜剧色彩的名字，不知道日本人会怎么念这个“LL”，按照读音简化原则应该念“露露”比较方便，“DSi露露”确实是一个蛮可爱的名字。也有人认为应该念“DS iLL”，音节更少，不过提出这个鬼主意的肯定是索饭，任饭绝对不会答应“DS有病”这么个大逆不道的名字。可能就是因为考虑到在英语国家里会被误读为“DS iLL”，所以任天堂把美版改成了DSi XL，听起来像件衣服，以后再出个更大的版本可以叫DSi XXL，真是异常方便。

既然我们是在中国，应该有我们自己的叫法，“NDSi姥姥”是个不错的名字，易读易记又直观，很符合任天堂的取名风格——况且这本来就是一部给姥姥们准备的掌机。

很多年前横井军平提出短小轻薄理念时，如果胆敢有人提出NDSi姥姥这么个庞然大物，肯定是要挨训的。大块头的掌机通常没什么好下场，从雅达利山猫到世嘉游牧民，硕大的躯壳成为它们殉葬的棺木。但时代在变，市场在变，姥姥都开始玩游戏了，短小轻薄也不再是普适的真理了。任天堂对顾客心理的重视与敏感程度绝对超过它的任何一个对手，所以它总能预见未来，看到业界的发展方向。这是任天堂的核心竞争力所在。任天堂推出“NDSi姥姥”是因为在市场调查中有不少老爷爷老奶奶反映屏幕太小，字都看不清，老花镜都不顶用。所以岩田聪就记在了心上，为他们打造了这么个大家伙。岩田聪又说，这么个大屏幕便于围观，所以把屏幕的可视角度都改良了一些。不要小看“围观”的力量，这是激发口耳相传效应的秘方，Wii就是在众人围观中屡屡卖到断货。上半财年NDS销量同比降低了200多万台，任天堂希望在它引以为傲的老年市场中再激发一次口耳相传效应，让“脑白金”热死灰复燃。

NDS的目标是成为所有地球人的掌机，要满足所有人类的需要，而这需要细之又细的市场细分，就像款式花样数不胜数的手机一样，NDS也要迎合多种用户层的需要，换几个颜色、出几个限定版是不够的，出新机型和出新颜色一样勤快才能满足泱泱亿万人民的需要。任天堂还可以为巴掌小的娃娃们推出迷你版NDS，为花样年华的姑娘们推出镜面外壳的NDS，最后，如果真有需要的话，出个带手机功能的NDS也未尝不可。那时任天堂的取名艺术又可以大放异彩，“NDS”后面可能出现各种匪夷所思的字母，不过想要看到“NDS”后面跟上阿拉伯数字的真玩家们可能还要多等几年，任天堂应该不会急着推出“NDS2”。销量过亿的NDS仍然是风华正茂的年龄，只要还能通过新机型维持销量，就没有推出NDS2的必要。任天堂大概也为NDS计划了10年的生命周期，不卖个2亿台誓不罢休。



20年后……



Darkbaby

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

就在网络数字下载服务被公认为大势所趋的当前，居然还有人站出来大唱反调，此人便是重塑任天堂金字招牌的经营天才岩田聪。岩田聪近日在一次企业内部会议中宣称：“许多激进派宣称实体零售商会被数字发行渠道取代。但在我看来，这还需要很长的时间才有可能实现。”他随后又进行了进一步解释：“要让游戏发行由零售完全转为下载，还需要相当相当久……简而言之，我认为要走到这一步还需要20年甚至更长时间。至少在5年到10年之内，我认为大家还是会到店里买游戏。”

科技日新月异的时代，或许20年后人类已经在月球上成功建立科研基地，而游戏产业的发展更是早已超越了当今人们的想象力，因此岩田聪的20年普及论发表后立即引起了各方人士的激烈抨击，有业内人士认为岩田不过是为任天堂在网络数字下载服务的技术落伍寻找搪塞的托词。显然，稍有文学常识的人们不难发现，岩田聪的发言显然被“别有用心”地曲解了，所谓的“20年”不过是加重语气的虚词，他不过是想借此阐述在TV游戏产业网络数字下载要完全取代实体销售尚需相当时日，从目前的发展现状来看，其言论未必夸大背时！

英国《泰晤士报》前任主编威廉·里斯·莫格勋爵曾经如是精辟地阐述传统纸媒体如何面对网络时代的严峻挑战：“在‘阅读感’方面，纸媒体有着网络媒体无法比拟的优势，纸媒体如果要继续生存发展下去，追求‘阅读感’的极致将是惟一的选择。”对于TV游戏产业而言，“共鸣感”或许是推动其软件商品销售的关键因素，知名游戏的品牌、游戏包装乃至大作正式发售当日的狂欢祭等等都是激发购买欲望的源动力，而网络数字下载服务很难提供这些所谓的“共鸣感”。任天堂前社长山内溥曾经把游戏畅销的根源归结为“口耳相传”，即便在网络资讯无远弗届的今朝，“口耳相传”依然是最值得信赖的商品促销手段。如果洞悉了游戏实体销售赋予玩家们的“共鸣感”，我们就不难理解诸如初代《超级马里奥兄弟》等不朽名作被不断翻炒而依然热卖不衰。在许多核心级玩家的心目中，诸如《塞尔达》、《FF》和《光环》等游戏品牌就和GUCCI和PRADA等高档成衣品牌一样，具有追捧珍藏的价值。在技术方面，TV游戏产业的规格统一至今仍遥遥无期，同样为网络数字下载服务的迅速普及设置了障碍。

PSP go首发的惨淡似乎可以成为岩田聪看淡数字下载服务的最佳注脚。PSP go在全球市场正式推出以来，其市场反响恰与先前大多数业内人士的预测相吻合。北美地区许多商家已经开始打折甩卖，而日本本土首周销量不足3万台，小卖店的积压存货相当严重。PSP go的低迷不禁让在旁冷眼静观的任天堂松了一口气，就目前的情势看PSP等竞争对手依然难以撼动NDS的根基，因此原先真伪参半的所谓次世代NDS传闻近日已经急速降温。任天堂近日发表NDSi LL的目的显然并非是对抗PSP go，而是意在通过改头换面再次榨取剩余市场价值，真正的换代主机发布之日依然是未知数。

当然，看淡并不等于不做，任天堂目前正紧锣密鼓地筹划着一系列网络数字服务业务，岩田聪近日就公开表示该社正考虑在下一代NDS主机发售时捆绑免费的3G网络服务。更有业内人士对外透露，未来任天堂非常可能携手网络巨人Google，在网络数字服务业务上和微软、苹果等对手进行全面对抗。



掌机销量榜
PORTABLE GAME SALES RANKING TOP 10

栏目主持：雷伊

《心金·灵银》终于走下了宝座，取代其位置的是《光之四战士 最终幻想外传》——一款原本并没有被小卖店看好，发售后却意外热卖的作品。由于没跟上补货速度，现在该游戏已经处于缺货状态。以微弱劣势排在第二位的是《Persona3 携带版》，由于其发售日是11月1日，所以这个"首周销量"其实就等于它的"首日销量"。PSP go在日本上市，虽然首周比欧美的惨状稍微好了那么一丁点，但仍然很"杯具"。

软件销量（日本） 2009年10月26日～2009年11月1日

1 光之四战士 最终幻想外传（NDS）new

光の4战士 －ファイナルファンタジー外传－

Square Enix	RPG	2009年10月29日	5980日元

本周销量：11万9634套　累计销量：11万9634套

画面很唯美，风格很温馨。《光之四战士 最终幻想外传》的系统简洁却不简单，丰富的王冠（职业）也让玩家感觉非常过瘾，为培养角色增添了极大的乐趣。游戏不仅有着单人的主线模式，而且还支持最多4名玩家联机游戏，让传统的RPG衍生出了全新的乐趣。

2 Persona3 携带版（PSP）new

Persona3 ポータブル

Atlus	RPG	2009年11月1日	6279日元

本周销量：10万8343套　累计销量：10万8343套

本作尽管是一款移植版，但不得不说，其针对PS2版的改动幅度非常大。简化了的场景虽然看起来有偷懒的嫌疑，但其结果其实是正面的，令各场景间的移动明显变得轻松了许多。而战斗系统的进化，以及装备变更方式的简化都让游戏变得更加完美。

3 口袋妖怪 心金·灵银（NDS）↓

ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー

Nintendo	RPG	2009年9月12日	4800日元

本周销量：6万8843套　累计销量：284万72套

4 朋友聚会（NDS）↓

トモダチコレクション

Nintendo	ETC	2009年6月18日	3800日元

本周销量：5万2736套　累计销量：145万3001套

5 雷电十一人2 威胁的侵略者（NDS）↓

イナズマイレブン2～脅威の侵略者～

Level-5	RPG	2009年10月1日	4980日元

本周销量：4万436套　累计销量：53万5771套

6 异说 最终幻想 国际版（PSP）new

ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング

Square Enix	FTG	2009年11月1日	5040日元

本周销量：2万143套　累计销量：2万143套

7 光之美少女 游戏精选（NDS）new

フレッシュプリキュア！ あそびコレクション

NBGI	ETC	2009年10月29日	5229日元

本周销量：1万5184套　累计销量：1万5184套

8 真·三国无双5 Special（PSP）new

真·三国无双5 Special

Koei	ACT	2009年10月22日	5544日元

本周销量：1万3030套　累计销量：3万6089套

9 魔法工厂3（NDS）new

ルーンファクトリー3

MMV	A·RPG	2009年10月22日	5229日元

本周销量：1万2299套　累计销量：5万7193套

10 横行霸道 唐人街战争（NDS）new

グランド・セフト・オート：チャイナタウン・ウォーズ

Cyber Front	ACT	2009年10月29日	6090日元

本周销量：1万455套　累计销量：1万455套

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2009年10月26日～2009年11月1日

机种	周间销量	2009年销量	累计销量
PSP	4万2493台	176万1209台	1283万9673台
NDSi	3万5863台	254万8312台	383万5684台
PSP go	2万8275台	2万8275台	2万8275台
NDSL	4379台	42万6608台	1783万2576台（2428万1782台）

排名	游戏名	平台	英文名	厂商 / 类型 / 发售日	本周销量	累计销量
1	马里奥&索尼克 携手冬季奥运会	NDS	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	SEGA / SPG / 2009年10月13日	4万5335套	14万1119套
2	王国之心 358/2天	NDS	Kingdom Hearts 358/2 Days	Square Enix / RPG / 2009年9月29日	4万3134套	55万2412套
3	马里奥和路易RPG3	NDS	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story	Nintendo / A·RPG / 2009年9月14日	3万2107套	34万7764套
4	爆丸战士	NDS	Bakugan: Battle Brawlers	Activision / ACT / 2009年10月20日	3万21套	12万2475套
5	口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队	NDS	Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Sky	Nintendo / RPG / 2009年10月12日	2万1952套	12万1845套
6	新超级马里奥兄弟	NDS	New Super Mario Bros	Nintendo / ACT / 2006年5月15日	1万9589套	727万5738套
7	马里奥赛车DS	NDS	Mario Kart DS	Nintendo / RAC / 2005年11月15日	1万8989套	609万2963套
8	迪士尼仙子 小叮当与消失的宝藏	NDS	Disney Fairies: Tinker Bell and the Lost Treasure	Disney / AVG / 2009年10月27日	1万5748套	1万5748套
9	思乡之风	NDS	Nostalgia	Ignition / RPG / 2009年10月27日	1万4765套	1万4765套
10	雷顿教授与恶魔之箱	NDS	Professor Layton and the Diabolical Box	Nintendo / AVG / 2009年8月24日	1万3098套	23万3383套

最期待

读者期待榜

（根据121辑调查表统计）



想不到啊想不到，《高达对高达NP》居然有这么高的期待度，看来国内的高达粉丝数量真的不少呢。这次“玩家心声”小板块换个形式，不登读者们对游戏的期待之声，而是来看看121辑调查表中近期最令读者失望的游戏调查结果，《GT赛车PSP》和《真・三国无双5 Special》成为了读者们最集中的批判对象。

玩家心声

- 《真・三国无双 Special》游戏画面粗糙无比，这是做给NDS的游戏么？（长沙 李爽）
- 《真・三国无双 Special》，连舞系统感觉比较失败，而且PSP版也不稍微修正一下。（江苏 刘伟）
- 虽说PSP机能有限，但《真・三国无双 Special》还是让人感觉诚意不足，明明画面可以做得更好一点，就是偷懒，气死我也！不仅如此，角色的平衡性也差。（福建 王存志）
- 最失望的就是《GT》了，取消了生涯模式使我受到些许寂寞。（江西 小心）
- 《GTP》贴图不够精细（尤其以车前视角最为明显），车辆引擎声音较为单薄，不能闻声辨车，且存储时间过长。（汕头 林少君）

黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

栏目主持 雷伊



《Persona3 携带版》被不少玩家评价为“神移植”，抛开几乎可以忽略不计的读盘时间不说，系统方面强化和移动方面的巧妙简化也令游戏玩起来更加流畅顺手。《光之四战士》用波澜不惊的表现方式带给了玩家难忘的游戏体验，整体内容非常饱满。充满时尚气息的移植作，弥漫着怀旧风的原创新作，作为RPG粉丝的你，会选哪个呢？

轮唱的圣歌姬 天使的乐谱Op.A



这是一款非常可爱的RPG，将歌剧融入在游戏里的做法算是十分罕见，游戏的随机性和等级的无用程度也可以称得上“顶尖”水平。



音乐盒歌剧是本作的主题。游戏的音乐十分出色，不管是走在街道还是进入战斗，背景音乐都和场景配合得天衣无缝，就算是在鉴赏模式中单独聆听音乐也能给人一种身临其境的感觉；歌剧方面做得就比较让人失望，虽然配合画面来看还是比较有趣，不过歌剧里的曲子能称得上好听的实在是太少了，大部分歌剧听起来都有一种头皮发麻的感觉。游戏的战斗很有意思，使用旋律卡片或者特技时都会出现非常可爱的特效画面，而普通战斗以“打群架”的方式来呈现也颇具喜感。游戏整体难度很低，总的来说是一款观赏价值较高的作品。 **7**

洋葱 本作的整体风格清新可爱，故事也十分吸引人。角色说话的时候语音量时大时小是本作比较明显的缺点，让人听着感觉怪怪的。游戏的音乐素质也很一般。 **7**

胧月 本作在“玩”的乐趣上表现一般，但独到的设定和系统还是让人耳目一新。遗憾的是，游戏虽以“音乐”为主题，BGM自身的质量却很平庸。 **7**

■アンティフォナの圣歌姬 ~天使の乐谱 Op.A~■UMD■日本一Software■RPG
■2009年10月22日■1人■无对应周边

Persona3 携带版



本作是2006年在PS2平台上推出过的RPG佳作《Persona3》的加强移植版，不仅新增了女性主人公等大量新要素，还在战斗系统上进行了进一步强化。



非常有诚意的移植作品。新增加的女主人公路线在剧情上与男主人公路线有不少区别，感情交流对象的人员变动也很大，即使玩过PS2版的玩家也能找到不少新的乐趣。系统方面有了不小改进，记录点增加、移动时变得更加方便，为玩家节省了不少时间。战斗部分加入了不少《P4》的要素，变得更有乐趣，最值得高兴的是本次可以直接操作同伴，玩家不用再为同伴偶尔“犯傻”的行动郁闷了。另外，原来那超麻烦的换装备方式也在移植版中得到了改善。惟一有些遗憾的是PS2版原有的一些精彩过场动画都给删掉了，全部变成了静止画面。 **9**

雷伊 系统方面比原作更加出色，更多的难度选择可适应更多玩家需要，可惜的是语音和对话文字不如原作清晰，离完美仅一步之遥的秀逸之作。 **9**

胧月 系统改进后玩起来更衬手，召唤Persona时的演出画面极有魄力。对于喜欢组建恶魔军团的玩家来说，无法让全员自由更换Persona是个遗憾。 **8**

■ペルソナ3 ポータブル■UMD■Atlus■RPG
■2009年11月1日■1人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

光之四战士 最终幻想外传



NDS

热血推荐

以“最终幻想外传”为副标题的本作在融合“《最终幻想》系列”众多经典要素的同时，也对战斗系统进行了简化，大大降低新玩家上手的门槛。

总分24

画面 ★★★★☆

音乐 ★★★★★

系统 ★★★★☆

■光の4戦士 －ファイナルファンタジー外传－■卡片（512Mb）■Square Enix■RPG
■2009年10月29日■1～4人■无对应周边

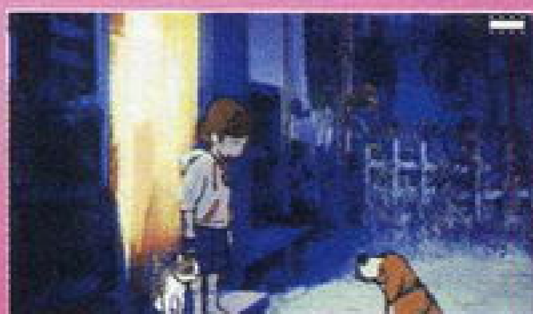


虽说是外传性质的作品，但游戏却以手绘的插画风格、怀旧的音乐音效让人产生一种“玩系列早期作品”的错觉，对于喜欢怀旧的玩家来说更是拥有特殊的吸引力。全新的“王冠系统”对玩家在队伍组合和战术运用上提出了不小的要求，通过宝石升级王冠获得高级技能的设定也兼顾到了收集和角色育成的乐趣，一不小心就会耗去大把时间。“自动选择目标”的战斗对于很多传统玩家来说需要一个适应阶段，熟悉后不但能够体会到制作人小组在AI设计上的用心之处，大大简化操作后游戏也进行得更加流畅。 **8**

阿鲁 游戏清新的风格值得赞赏，不过那堪比8位机的音乐实在是“怀旧”得过头了。游戏整体难度不算高，不过隐藏要素非常丰富，想要完美可不容易。 **7**

雷伊 角色的造型非常可爱，实际游戏方面与其说是《FF》，其实更加接近《DQ》，给人一种质朴单纯的乐趣。可惜各种职业间的平衡性实在做得不怎么样。 **9**

樱花笔记 连接现在的未来



NDS

总分22

细节 ★★★★☆

音效 ★★★★☆

怀旧度 ★★★★★

以拯救樱花树为目标，主人公一边探索城镇的各个角落打败妖怪，一边收集居民生活中的点滴。特定路线中，玩家还能以猫狗的视角观察人世百态。



平凡的剧情，清淡的插画，朴素的战斗，乃至上世纪80年代游戏曲风的部分BGM，整部游戏就是以平凡和怀旧取胜。事先对妖怪有所期待的玩家或许有所失望，但白开水也有其可口之处。每一章节尽管篇幅短小，对人情世故的刻画却真实细腻，而且也方便玩家收集开启新章的关键道具“眼泪”。流程上只要按照提示一路走下去即可，BOSS战异常简单，不需要刻意费脑筋攻略。原以为仅仅起点缀作用的猫狗路线有着不输于主线的容量，从另一个视角观察人间世相之余，自身性格也塑造得极为丰满。 推荐 **7**

洋葱 本作的世界观一眼看上去貌似不错，不过实际剧情部分过于俗套。流程非常短，战斗部分的难度也非常低，游戏整体让人感觉比较低龄向。 **7**

雷伊 画面和音乐表现都比较不错，但游戏内容和方式略显平淡，其中的细节需要用心体会才能发现。流程方面如果能够再长一点就更好了。 **8**

■サクラノート いまにつながるみらい■卡片（512Mb）■MMV■AVG
■2009年11月5日■1人■无对应周边

召唤之夜X 泪之王冠



NDS

热血推荐

总分24

系统 ★★★★☆

剧情 ★★★★☆

音效 ★★★★☆

系列首款RPG作品，游戏以为迪鲁提亚帝国和塞雷斯提亚王国之间的对立为主轴，玩家要选择扮演迪鲁提亚帝国的皇子或塞雷斯提亚王国的公主来化解两国的仇恨。



比起之前NDS上那两个被删去语音和动画的正统作品移植版，这次厂商可真是下足了本，不但声优大牌，还有流行组合大和美姬丸献唱的片头曲和GONZO制作的片头动画，单这几点对系列粉丝来说就有足够的购买理由了。当然抛开这些要素不说，系列的素质都是一向有保证的，有了之前几次制作A · RPG的经验，这次厂商也是驾轻就熟，将系列的几大要素和RPG融合得恰如其分，平衡性、剧情和耐玩度上都把握得相当好，特别是改进后的召唤兽系统完全给人耳目一新的感觉，因为得考虑到召唤兽的培养方向，分配玛娜石的时候还得好好斟酌一番。 **8**

雷伊 整体感觉中规中矩，剧情不错，系统方面还是过于传统了一点，玩久了多少会觉得有些单调。战斗画面还算不错，双屏的运用挺有魄力。 **8**

洋葱 本作属于比较传统的RPG，战斗系统简单易上手。战场上的各种机关为战斗增添了不少乐趣，攻击时的各种特效也相当华丽。系列的经典要素都被很好的保留了下来。 **8**

■サモンナイトX Tears Crown■卡片（2Gb）■NBGI■RPG
■2009年11月5日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

黄金眼 Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



游戏时间：40小时以上

超级机器人学园

スパロボ学园

NDS

◆NBGI◆AVG◆2009年8月27日◆日版

◆1～2人◆1Gb◆6279日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

黄金眼评分 21

文 乌冬

今年可以说NDS《机战》作品的丰收年，到目前为止已经发售的四款《机战》作品里有两款是NDS的，预定在冬季发售的《无限边境 超越 超级机器人大战OG传说》也是NDS的，总共五款里面NDS就占了三款。如今让“《机战》系列”名气一度飙升的PS2正逐渐退出历史舞台，厂商也在为系列寻找一个可以像PS2这样可以给正统作品长期落脚的平台，不过因为次世代家用机的不争气，所以装机量高的NDS自然就成了厂商的目标。

开发成本低，收益却令人满意，正是之前的《机战W》和《机战K》尝到了甜头，厂商才放心继续在NDS上推出新作。不过按照厂商每年制定的推出计划，总不能一年内在同个平台推出多款《机战》正统作品，这样不但制作不过来，玩家也不会买账，所以外传就成了一个很好的解决方法。从今年发售的三款NDS《机战》不难看出这点，能称得上正统作品的就只有《机战K》而已，《超级机器人学园》和《OG传说》都只是以外传的形式推出。

外传其实是一种比较讨巧的做法，就算类型和玩法和正统作品相差甚远，只要能和原作稍微沾上点边，都可以顶着外传的头衔推出，而且制作力度上外传也比正统作品要小很多，因为就算做坏了，也有外传这个挡箭牌在，和正统作品没半点关系。本作就是一个最好的例子，别看宣传时厂商说得多天花乱坠，什么系列最多的参战作品数量、将心理战发挥到极致的战斗系统、原创的故事剧情等。看上好像很吸引人的样子，可玩过之后会发现远没有宣传里面说的那么厚道。



▲只看画面的话相信大部分人都以为这是《机战K》。

冷饭的循环利用

先来说说参战作品，没错，这次的作品数量达到了33作之多，是系列任何一作都望尘莫及的，可问题是那么多部作品都没有一部是自己的，而是直接把《机战J》、《机战W》和《机战K》的参战作品列表复制了一份过来，甚至连战斗动画都没改一下，省事程度可见一斑。战斗系统也同样，本作的战斗虽然有特色，但依然不是原创，早在Xbox360的《机战XO》里就已经出现，不过那时候是作为线上的对战模式使用，并获得了不错的评价。其实NDS有Wi-Fi那么便利的机能，这个战斗系统完全可以像《机战XO》一样做在后来出的《机战W》和《机战K》里，可我们见到的，是隔了两作之后，直接用掌机上三作的战斗动画加上《机战XO》的战斗系统拼凑而成的本作，实在不得不佩服眼镜厂的冷饭能力，也难怪会招来非议了。

最后剩下的原创部分就只有剧情了，刚开始看介绍的时候还挺期待的，热血主人公为了弥补自己放出妖怪的过错，和青梅竹马一起展开了冒险，本来这设定还不错，可问题就出在后续部分，受到主角光环的眷顾，主角无论走到哪里都会惹上桃花运，甚至最后连最终BOSS也变成了他的后宫，于是整个故事就变成了一场围绕主人公和他的后宫们的闹剧。没有期待的校园生活、没有分支、没有多结局，从头到尾只需跟着主角在校园里瞎转，找人挑战机器人对战、发生剧情，然后循环，所谓的校园舞台只是拿来装装样子罢了，真是浪费了驹都えーじ的人设。



▲驹都えーじ的人设是游戏的亮点之一，可厂商并没有好好利用。

不够贴心的细节

本作的细节部分又是一个令人不满的地方。首先是游戏的上手方面，可能厂商以为会玩本作的都是系列的死忠，所以一上来就是实战，连个教学模式都没有，所有操作和玩法都由玩家自己在实战中摸索。没有教学部分系列也不是第一次了，掌机的几作《机战》都有这种情况，不过因为是正统的S·RPG，就算没教学也很快就能上手，可有着多步骤战斗流程的本作就不一样，别说是没玩过《机战》的玩家，就算是玩过的玩家刚开始也只有手足无措的份。另外存档位置的安排上也不是很合理，一些无关痛痒的剧情后面都会有存档的提示，而到后期那些难度很大的连战的时候却死活也不给存档的机会，这样就导致无论前几战打得多好，只要最后一战失败就得从头开始，令人非常郁闷。最后要说的是操作，既然已经做到NDS上了，可指令的操作还是只有按键，连正统作品这些有多个界面的游戏都可做触控操作，只有几个界面的本作做个触控操作应该不是什么难事，说到底还是态度的问题。



▲刚开始玩的时候我还对着下屏的指令捣鼓了很久，结果确认是真的没触控……

结语

其实有尝试是好事，可以让玩家更多地了解系列的各个方面，可是如果恃着自己有玩家基础就随便做个游戏出来充数的话，不但对不起一直在背后默默支持着的粉丝，相信最终吃亏的终究还是自己。

文 LIKY 美编 咕噜

同时体验两个村子的牧场生活

期待度 A

牧場物語 ぼくじょうものがたり ふたごの村

"《牧场物语》系列"的作品在NDS上不断涌现，而每一次新作都会给大家带来一些意外的新东西，也让人佩服厂商能够把一款"种菜游戏"弄出这么多的花样来，那么这次的最新作《牧场物语 双子村》又有什么新花样呢？你不妨往下看吧。

NINTENDO DS

牧场物语 双子村 牧场物语 ふたごの村	MMV	SLG	预定2009年冬发售	日版
	人数未定	容量未定	售价未定	对应周边未定

两个村子不同生活

梦想经营牧场的主人公来到一个自然物产丰富的山脚下，在这里有两个小村庄，一个是有着众多的家畜和动物、以畜牧业为主的小村，一个是有着丰富的农作物、以种植为业的小村。正在犹豫该去哪个村庄好时，两个村的村长争吵着出现在主人公面前，听闻了主人公的想法，两位村长同时邀请他前往自己的村子生活。"对啊，干嘛不同时都去呢？"主人公这么想着……



富牧之村——布鲁贝尔村



布鲁贝尔村是一个充满欧式建筑风格的小村，这里的畜牧业很发达，村民多饲养牛、羊等动物，因此牛奶、奶酪、羊毛等特产品丰富，而这些产品也正好是另一个村子——"此花村"的村民所喜爱的。



▶▲这里的建筑充满欧式风格。

新登场的动物

羊驼

这是本作新登场的动物——羊驼，有两种不同的毛色。（MMV为什么会突然加入这个动物呢？难道是因为看到它在我们国内论坛上的疯狂流行？汗。）



▶饲养羊驼后就可以获取高级的羊驼毛了。



▲及时给动物喂饲料，并精心照顾，就可以获得更好的副产品。

同样可以饲养宠物



在牧场的一角可以看到饲养宠物的地方，小狗、小猫都在其中，似乎可以在这里与宠物嬉戏玩耍。



结婚对象

恋爱、结婚已经成为系列不可或缺的要素，这次两个村子会有多名不同的结婚对象登场，我们先来看看布鲁贝尔村的4名角色。

男主角

喜欢大自然的男孩，常常在梦中见到绿色的牧场，好奇心旺盛，喜欢挑战。

女主角

喜欢饲养动物和培育作物，梦想成为牧场主，性格温柔。

莉亚

性格开朗的女孩，喜欢制作糖果并加入红茶中饮用，有时候会在店里碰到她。

阿修

在北欧村经营牧场的年轻人，是主人公的对手，但是个性友好，深受村民信任。

卡米尔

话语不多的男孩，也很少谈到自己，最大的梦想是获得插花大赛的冠军。

拉兹贝莉

与莉亚从小玩到大的女孩，在很小的时候搬家到布鲁贝尔村来，说话的口音还带有原来村子的味道。

农作物之村——此花村

此花村有着与布鲁贝尔村完全不同的建筑风格，粉红色的樱花和木质小屋让这里充满和风气息。此花村以农作物种植为中心，有着大片的牧场和农田，收获的农作物受季节影响较大。



▲充满和风的小村，无论建筑风格还是村民服饰都与布鲁贝尔村完全不同。

▼这里的农田可以种植各种农作物，不过要把握季节的变化来播种。



▲村子里除了农田，还有可以种植水稻的水田。

新登场

在此花村里有了新的设施出现——蜂箱，主人公可以养蜂以获取蜂蜜了，这也是系列首次出现的要素。



◀蜂箱整齐地排列在养蜂场里，采集蜂蜜的时候会不会有危险呢？



期待度 S

勇者斗恶龙VI 幻之大地

ドラゴンクエストVI 幻の大地

Square Enix	RPG	预定2010年1月28日	日版
1人	容量未定	5980日元	无对应周边

相关报道 Vol.121 P19

上辑的“前线狙击”中，我们为大家带来了本作的初回报道，这次继续公开进一步的情报。在整个系列中，《DQVI》的剧情是较为特别的，异色而深邃。这次我们就来看看本作故事方面的一些小插曲，顺便带大家到充满挑战性的迷宫中去逛一逛。

文 雷伊
美编 澄香

DRAGON QUEST VI ドラゴンクエストVI 幻の大地

充满迷团的魔王

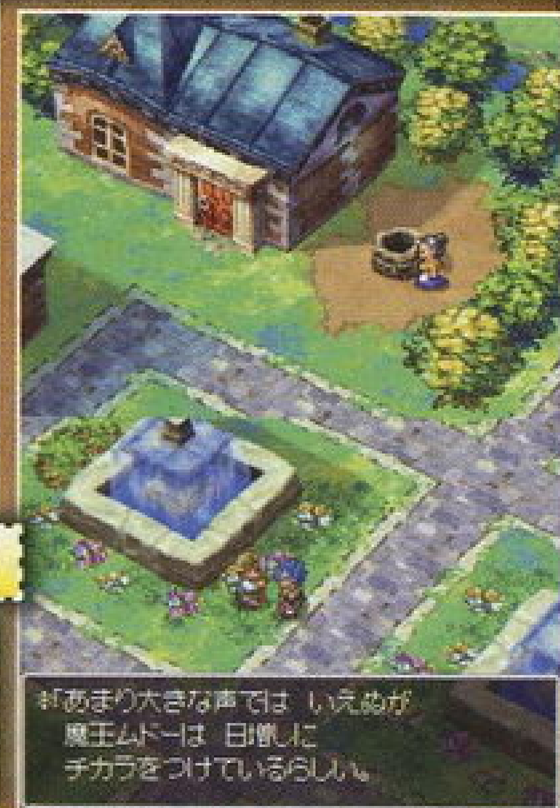
在游戏的世界中，相传有一个叫做姆德（ムドー）的魔王，他企图支配整个世界。而且从居民们的口中得知，他的力量还在一天一天地变强。不仅如此，他身上似乎还有着什么可怕的秘密。这个秘密究竟是什么？各位玩家就亲自在游戏中寻找真相吧。



◀魔王姆德就在眼前，但如何战胜他却还是个问题。



◀据说大地上那个可以看到下面另一个世界的巨大窟窿就是由魔王姆德造成的，其实力可想而知。



▶魔王的力量正在与日俱增。



◀为了讨伐魔王，具有“不眠之王”异名的年轻国王雷多克（レイドック）正在招兵买马。

新要素 同伴对话系统

和NDS版的《IV》和《V》一样，本作也将追加SFC版原作中没有的“同伴对话系统”。在冒险途中，玩家可以和同伴对话，获知他们的想法，听取他们对冒险的建议。



▶同伴对话系统更能体现出与同伴一起冒险的实在感。



◀不同的同伴内心当然有着不同的想法。

浓厚的戏剧色彩

受到精灵的指引展开冒险旅程的主人公，在冒险的途中会遇到各种各样神奇的事情。复杂的人际关系、超乎预想的展开，这一切交织成了一段不平凡的冒险，深深吸引着玩家。

被染红的水源



▶以清流而闻名的某个小村，突然有一天，村中的河流被染成了鲜红色，这究竟是怎么回事呢？

港口小镇的三角恋



▲在某个港口小镇，窥探到了人心中阴暗的一面。从图中来看，主人公等人貌似处于隐身状态，这个女子并没有发现他的存在。



▶女子口中提到的约瑟夫（ジョセフ）心中似乎另有他人……这人际关系还真是复杂。

幸福国度



◀据说有个幸福国度，只要去到那里的人都可以获得幸福，那里也成为了人们所向往的地方。



▼但是关于这个幸福国度还有一个传闻，据说去了那里的人，没有一个人回来过。

受伤的英雄



*「旅のかた。 暗くなる前に この町から 立ち去るのです。

◀村民们说起话来让人感觉话里有话。

◀一名受伤的男子在村中被村民们当作英雄一样崇拜，但他的身上，似乎有着什么秘密。

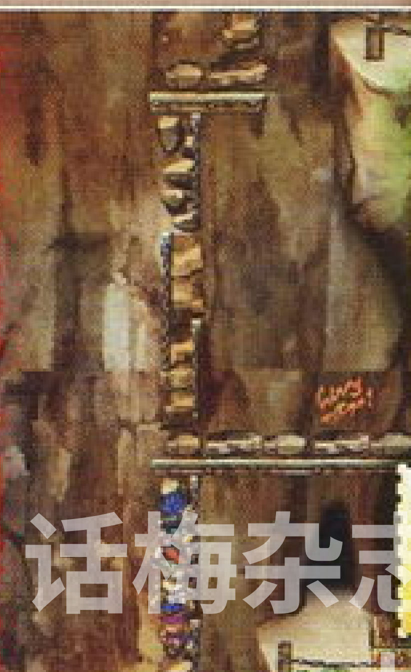
充满挑战的迷宫

挡在主人公等人前进道路上的，是一个个充满挑战性的迷宫，这些迷宫中充满着各种机关，其中有不少可是要下一番功夫才能攻克的。上天、下海，在不同风格的迷宫中经历与众不同的冒险！

海底世界

◀利用被泡泡包裹的船在海底冒险，冒险的舞台还真是丰富呢。

断崖绝壁上的迷宫



◀只能通过绳索来攀登的悬崖峭壁，不仅如此，时不时还有讨厌的敌人来骚扰。

漂浮于空中的神秘房间



▲在塔的内部发现了一个由不可思议之力支撑在空中的房间，怎样才能进入房间呢？



自称雷顿教授助手的女性



好久不见，雷顿教授

在读了小镇正在遭到巨人破坏的信后，雷顿教授立刻赶往了米斯特哈雷利。而这时名叫莱米的神秘女性突然骑着摩托车出现在他身旁，她自称要做雷顿教授的助手，但是……

レイトン教授と魔神の笛



NINTENDO DS

雷顿教授与魔神之笛	Level-5	AVG	预定2009年11月26日	日版
レイトン教授と魔神の笛	1人	容量未定	5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.108 P20/Vol.117 P36/Vol.119 P8

作为《雷顿教授与魔神之笛》发售前的最后一次前线报道，这次我们为大家带来的是本作中的新系统、新登场角色、以及谜题和过场动画的相关介绍。作为新系列的开始，本作在剧情方面同样值得玩家热切关注。本作中人物间的关系如何，魔神传说之谜到底是什么？离答案揭晓的日子已经不远了。

克兰普·古罗斯基 新角色



在新三部曲中均会登场的角色，是伦敦警视厅的警部。是一个运动能力非常出众的热血刑警。

新的谜题管理人

本作中代替猜谜婆婆出场的谜题管理人（准确来说是猫），只要前往它那里，就可以再次挑战那些之前错过的谜题。



基特





罗莎·格里姆斯 新角色

帮助雷顿教授管理其研究所的大婶，也常会帮他打扫房间，是雷顿教授的知心朋友。



▲基特是猜谜婆婆喂养的猫。

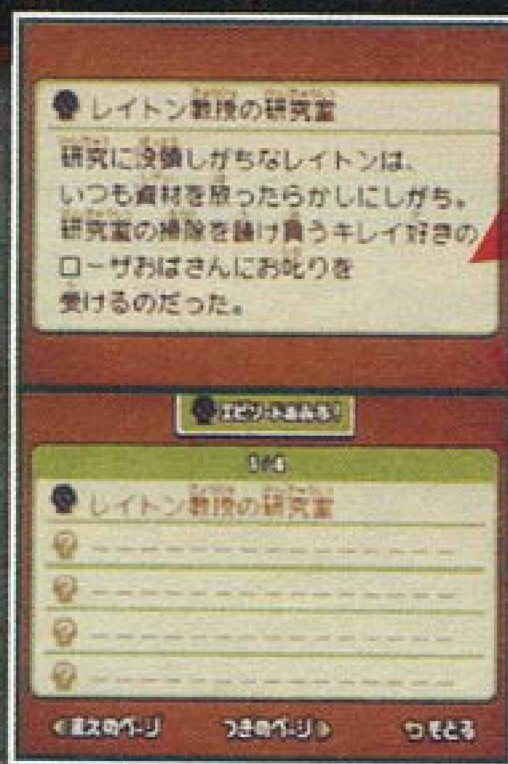
与预言世界终结的少年卢克相遇

在问过老朋友克拉克大致情况后，雷顿决定见见克拉克的儿子卢克。在解答了卢克给出的谜题后，雷顿终于见到了这位预言世界终结的少年。

世界马上就要终结

新系统

玩过系列前三作的玩家应该不会忘记雷顿教授那神奇的皮箱，打开皮箱后玩家不仅可以查看剧情大纲、存盘、查看并再次挑战谜题，还可以玩到一些与本篇剧情并没有直接关系的迷你游戏。在本作中，雷顿教授的皮箱中多了一个名叫“小插曲”（エピソード）的全新选项，选择这个选项之后，玩家可以看到一些和主线剧情并没有联系的小插曲，说不定可以了解到登场角色们不为人知的一面哦。



▲选择该选项后会进入小插曲选择画面，选定一个之后就可以查看到对应的剧情了。



▲皮箱画面中追加了全新的“小插曲”（下排第一个）选项。



▲雷顿教授老是乱扔资料，总是被打扫房间的罗莎大婶骂。

新谜题提前看

本作中出现的谜题同样是由《头脑体操》的编著者多湖辉教授完全监修，当然，谜题的内容都是全新的。谜题的类型丰富多彩，从图形到文字一应俱全。这次我们就先来看看将在本作中出现的几个新谜题，你能猜到答案吗？



▲A、B、C三人在一起谈论工作的事情。C平时不是个喜欢说话的人，但在三人谈话的过程中，有大约一半的发言都来自他，这也许跟他的职业有关吧，那么请问C是从事什么工作的？

▼很直观的谜题，用雷顿名字（片假名）的板块拼成一只鸵鸟的形状。如果觉得难，可以消耗“提示金币”（ひらめきコイン）来查看提示，这也是系列的传统了。





▲从管家那里得到了一条指示，不过由于太匆忙，字条上的字写得很潦草，上面写道“挂上13的窗帘”。不过窗帘只被分成了A、B、C、D四类，到底应该挂哪个呢？



由Enterbrain推出的《RPG工具》是一款可以让玩家自己制作RPG的游戏，时隔多年，系列终于再次登陆掌机平台，相信在机能更加便利的NDS上，游戏的创意可以更大程度地发挥。

文 乌冬 美编 咕噜

RPG工具DS	Enterbrain	ETC	2010年1月28日	日版
RPGツクールDS	1～2人	容量未定	5480日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

创造只属于自己的RPG

角色创造

一款RPG当然不能缺少冒险的角色，游戏里提供了800种以上的人物素材，玩家可以利用这些素材来创造出自己使用的角色，具体的制作步骤如下。



名字和外貌制作

创造一个角色，首先要决定角色对话时的图标，还有在大地图移动时的2D形象，接着再帮角色改好名字，这样第一步就算完成了。





▲冒险队伍的全部角色都要由自己创造。

武器和魔法制作

第二步是武器和魔法制作，包括了决定武器和魔法的图标，还有各自的关联数值和作用等。



▲给在商店里出售的防具设定售价。

武器和魔法设定

武器和魔法制作好后，还要把它们赋予给角色，这样才能体现出角色的多样性。





▲按照职业的特点给角色分配武器和魔法吧。

冒险环境创造

有了冒险的角色后，接下来就是对冒险的环境进行设定了，这个部分包括了地图、BGM和事件等，都是RPG里常备的要素。

地图

在地图的编辑界面，NDS的上屏表示全体地图，下屏则表示扩大后的局部地图，游戏里提供了1500种以上的地图素材，包括了森林、平原、村庄和城镇等，玩家可以用触控笔直接在下屏将这些素材进行组合，非常方便。



▲点击下屏的侧边栏即可调出菜单。

音效和BGM

音乐是一个游戏不可或缺的部分，游戏里准备了150种以上的音效和BGM，根据冒险的环境不同配上适当的音乐，让冒险过程变得更加多姿多彩吧。



敌人

冒险过程会遇到各种各样的敌人，当然这也需要我们来制作，可以设定敌人的外貌、能力和打倒时角色获得的金钱和经验值等。



▲制作好一个敌人后还要决定其在地图上出现的位置。

事件

在游戏里，和NPC对话、和敌人战斗和从宝箱获得道具等活动被称为事件，可以说游戏的流程都是由各种各样的事件组成。



▲文字的输入方式有手机键盘和电脑键盘两种。

Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep

キングダムハーツ バース バイ スリープ

本作最终没有选择在年内发售，而是将发售日期定在了刚过完公历新年不久的1月9日，但不管怎么说，发售日与同社的《最终幻想XIII》（2009年12月17日）隔得太近了，希望两者不要互相影响到销量。这次的前线报道中有是份量十足的全新情报，新角色、新世界以及全新的强化系统，一定会让你对本作的期待度再次高涨。

文 雷伊 美编 澄香

期待度 S

PLAYSTATION PORTABLE

王国之心 梦中诞生 キングダム ハーツ Birth by Sleep	Square Enix	RPG	预定2010年1月9日	日版
	1～3人	6090日元	对应周边未定	

相关报道 Vol.74 P11/Vol.80 P38/Vol.95 P24/Vol.100 P46/Vol.119 P51/Vol.121 P28

大师·埃拉库斯 Master Eraqus

启程之地

Land of Departure

“启程之地”是本作故事开始的地方，后来的一切都会起源于这里。本作讲述的是发生在历代主人公索拉活跃之前的故事，泰拉、维恩图斯、阿库娅三位全新的主人公的故事将在这里拉开帷幕。



◀大师·埃拉库斯命令两人打倒谜之敌人Unversed，并对大师·塞阿诺特展开搜索。

泰拉和阿库娅的任务

▼维恩作为键刃使用者还不成熟，但他似乎仍然一意孤行地不顾阻拦，想和两位师兄师姐一样展开冒险。



▲拥有“纯粹的光之心”的七位公主正在受到威胁。



键刃大师之一，泰拉、维恩、阿库娅三人的师父。和泰拉一下，他的穿着也较为偏向日式。他认为在世界发生异变同时而失去踪影的大师·塞阿诺特一定知道点什么，所以命令泰拉和阿库娅去追踪他。顺便说个题外话，不知各位有没有觉得这位大师在长相上与《最终幻想》之父“小胡子”坂口博信非常神似呢？而且他的名字几乎就是把Square倒了过来而已，这莫非在暗喻坂口先生之前差点弄倒了Square（参看《最终幻想》电影版事件）？

大师·塞阿诺特

Master Xehanort

键刃大师之一，与大师·埃拉库斯相熟。作为泰拉和阿库娅的「大师承认试验」见证人，被邀请来到了启程之地。他似乎和世界的异变有着什么关系。

泰拉篇的故事

泰拉见到了大师·塞阿诺特，并向他征求心中之暗的意见。泰拉的内心会以此会契机而发生变化吗？



◀▼是大师·塞阿诺特引导泰拉走上了黑暗的道路？

瓦尼塔斯

Vanitas

大师·塞阿诺特惟一的弟子。在《王国之心＝ 最终混合版》的隐藏动画中，可以看到他和大师·塞阿诺特一起，与泰拉等三人对峙的场面。





▲看得出来，阿库娅非常重视三人的友情。





▲瓦尼塔斯告诉维恩预言的目的不明，莫非是想引诱他离开启程之地，独自展开冒险？

阿库娅篇的故事

阿库娅似乎是感觉到以后会发生什么，将象征着再度相逢的护身符交给了泰拉和维恩。护身符的样子和后来凯莉交给索拉的“约定的护身符”非常相似。

维恩图斯篇的故事

维恩从等候在房间里的瓦尼塔斯那里听到了关于泰拉的不详预言，正是因为这个预言，他才下定了展开冒险的决心。



魔法领域

首次在“《王国之心》系列”登场的“魔法领域”，是以《睡美人》的故事为蓝本的世界。为了拯救被魔女梅尔菲森特诅咒的爱洛公主，泰拉、阿库娅和维恩三人各自展开了行动。



▲一直梦想着与王子坠入爱河的蔷薇玫瑰，终于在森林的深处见到了真正的王子。

爱洛公主（蔷薇玫瑰）

爱洛公主
Princess Aurora

蔷薇玫瑰
Briar Rose

出生没多久，就被魔女梅尔菲森特下了“16岁生日那天被纺车的针刺中手指而死去”诅咒的公主。为此，她改名换姓以“蔷薇玫瑰”这个名字隐居在了森林深处的小屋中，但在她16岁生日那天，诅咒还是变成了现实。

袭击泰拉的纺车型敌人

在城堡中，泰拉要面对纺车型的Unversed，该敌人在今年东京游戏展上提供的试玩版中也有登场。在战斗过程中，它还会变身成马的形态来回奔走。



危险的束缚攻击



▲▶敌人会用纺线缠住泰拉，此时要连按○键来挣脱。

三仙子
the three fairies

蓝天仙子

花拉仙子

翡翠仙子

原作中爱洛公主出生的时候，三位仙子分别为她许了一个愿，让她拥有漂亮的外表、动听的歌声，以及在受到魔女诅咒时只是陷入沉眠而并非死去。之后一直在森林深处照顾着爱洛公主长大，在公主沉睡之后依然非常有责任心地守护着她。

维恩篇的故事

追寻着泰拉来到这个世界的维恩，对爱洛公主一直沉睡的原因感到很好奇，并想用自己的力量来帮助她。



梅尔菲森特 Maleficent

对爱洛公主下了诅咒的魔女。在本作以外的其他《王国之心》作品中她也常有出场，并企图用黑暗之力征服世界。

阿库娅篇的故事

当阿库娅造访这个世界的时候，已经不见了泰拉的踪影，魔女梅尔菲森特告诉她，泰拉已经坠入了黑暗之道。感觉到背后有大师・塞阿诺特存在的阿库娅，对魔女进行了质问。



▶泰拉是真的坠入了黑暗之道吗？似乎这个消息是魔女从大师・塞阿诺特那里听来的？



泰拉篇的故事

泰拉是三人中最先来到这个世界的，似乎有很多他与魔女梅尔菲森特接触的场面。而他最终的去向和立场也非常值得玩家关注。

菲力王子 Prince Philip

爱洛公主所在王国邻国的王子，原本是爱洛公主的未婚夫。在森林的深处遇到蔷薇玫瑰后一见钟情，在不知道她就是爱洛公主的情况下就坠入了爱河。

与菲力王子共同作战

在本世界中，阿库娅可以和菲力王子共同参加战斗，并且一起对付变成黑龙的魔女梅尔菲森特。两人联手，要对付魔女应该不在话下吧。





▲▶战斗中根据提示按键便可发动连携技，阿库娅会瞬间移动到魔女的背上，并用武器刺下去。

令人惊异的成长系统

在本作中，牌组指令（デッキコマンド，原译“预设指令”）可以用战斗中获得的CP（指令点数）来进行强化，而除此之外，还有一种更令人意外的强化方式，那就是玩类似《大富翁》的桌面游戏！下面我们就一起来一探这个名为“指令桌面游戏”的系统的奥妙。

指令面板

白色的指令面板代表未被人占领的地盘，停在那里时只要支付BP（桌面点数）就可以将其变为自己的领地，当其他人站上去就要向玩家支付BP。而当自己停在别人的地盘时，则要向对方支付BP。



角色棋子

掷骰子来控制角色棋子移动，攒足地图要求的总资产BP回到开始地点就可完成游戏。

所持BP和总资产BP

上一行为目前所持有的BP，性质和金钱差不多，利用它可以买地交租。下行为总资产BP，为所持BP和占领指令面板价值的合计。

全体地图

地图上被占领的指令面板会表示成占领者的颜色，没人占领的指令面板用白色表示。当通过4个检测点回到开始地点（有钥匙孔图标的那块面板）时，可以得到奖励BP。

不断占领指令面板

在指令桌面游戏中，玩家所持的“牌组指令”可以变成被称为“指令卡”的手牌。通过消耗BP将其嵌入面板，就可以将白色的面板变为自己的地盘，与此同时，该牌组指令就可以获得CP。此后只要有对手停留在玩家的面板，就必须支付BP作为买路钱。



▲当停留在其他人地盘的时候我方要支付BP。



▲因为占领地盘需要消耗BP，所以应该考虑一下自己的荷包，量力而行。



▶在占领地盘时，要将牌组指令变成的指令卡嵌入面板才能真正占领地盘。



▶面板最多可提升到5级。

面板的升级

当停留在自己所占领的面板或者特定的面板上时，就有机会令自己所占领的面板升级，当然此时也是要支付BP的。当面板升级后，对手停留在上面时将会支付更多的BP，而对应的牌组指令也可以再次获得CP，对我方是非常有利的。

首次公开

特殊面板将会大大影响战局

指令面板分为了很多种类，比如当玩家停在特殊面板上时，与该地图主题相对应的世界的角色就会带给玩家各种效果。除了有利效果外，相信也会有不利效果存在。



◀▲在以“深邃宇宙”为主题的地图中，如停留在“小火花”面板上的话，就可以在4个回合之内对附近的对手发射闪电攻击夺取其BP。



▶毫不客气地夺取对手的BP吧！

同样对应通信对战

在联机专用的世界“幻影竞技场”中，可以进行“指令桌面游戏”的联机对战，最多支持3人游戏，其规则当然是和单人游戏时一样的，并且同样也可以获得CP令牌组指令获得成长。





▲既可以享受联机的乐趣，又可以使技能得到成长，真是一举两得。



▶与朋友联机，可以体验到和单人游戏时不一样的乐趣。

▲联机模式下三名玩家均以盔甲战士的造型出现。

在战斗中同样可令技能成长

当然，通过传统的战斗同样可以令牌组指令升级。除了牌组指令外，“动作指令”、“连射锁定指令”等都存在着等级，在战斗中不断打倒敌人获得CP，就可以令它们的等级提高。等级上升后除了威力增加外，有时还会追加支援能力。



指令等级 等级越高，技能的威力和性能就越高。

支援能力 附加各种对战斗有用的、具有特殊效果的能力。

▶当指令的等级达到成长界限的时候，就可以完全学会（Master）对应的支援能力，这样就算卸下该指令，支援能力的效果也会持续发挥了。



みんなのテニス ポータブル



文 雷伊　美编 澄香



作为完全新作登场的《大众网球 携带版》是"《大众》系列"的又一款新作，在120辑的"前线狙击"中我们已经介绍了其基本情报，这次我们来看看其击球系统以及各种模式。看起来稀松平常，但一玩起来却放不下手，这就是"《大众》系列"一直所秉承的宗旨，相信本作也是如此。

PLAYSTATION PORTABLE

大众网球 携带版 みんなのテニス ポータブル	SCEJ	SPG	预定2009年冬	日版
	1～4人	4980日元	对应周边未定	

相关报道 Vol.120 P88



▲莱加的基本功没话可说，想必他作为对手时玩家也会感到很难缠。

当地网球俱乐部的王牌，因为自小就在俱乐部训练，所以基本功非常扎实。

多人对战的乐趣 "大众网球"模式

包括了单打和双打比赛等，最多允许4名玩家进行联机。玩家可以创建一个房间，设定比赛的方式并招待朋友来进行对战或合作。玩家也可以设定各种规则，比如禁止使用杀球等等，让比赛衍生出更多玩法。



◀玩家创建房间时可以进行各种细微的设定。



▲两人联机进行单打比赛，或者协力进行双打比赛，联机的游戏方式很丰富。



▲充满青春活力的温蒂在球场上一定是个人见人爱的角色。

温蒂

拉拉队部的部长，天性开朗，一出场就会令周围的气氛变得非常活跃。

独自沉浸其中 "单人网球"模式

本作的单人模式包括了"剧情模式"以及与电脑对战的"对战模式"，就算独自一人游戏，也可以体验到相当充足的乐趣。对战模式中可选用的角色，会随着剧情模式的不断推进而增加，这里就会大家介绍一下本作的剧情模式。



▶对战级别不同，难度也会发生变化。

剧情模式

前往世界各地，在各国展开比赛并磨练网球技术的模式。获得比赛胜利之后，玩家可以获得道具和点数。另外，在该模式中战胜BOSS级对手的话，之后就可以在对战模式中亲手操作该名角色了。









▲在各个场景与人对话进行网球比赛，很有RPG的感觉。

▶收集各种部件道具，打造独一无二的角色。

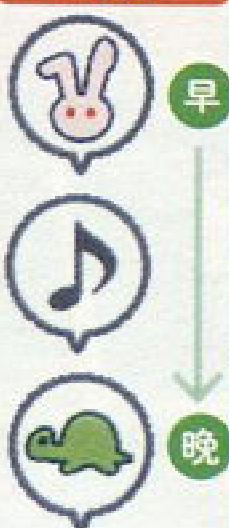
▲战胜的对手可在对战模式中使用，有些编辑角色时用到的部件也只有在对战模式中才能获得。

击球系统



▶灵活控制击球时机把握打球方向，是比赛胜利的关键所在。

正手握拍的场合



▲过快击球会让球往左偏，过慢击球会让球往右偏。

本作中PSP的三个键位分别对应三种不同的击球方式。而根据击球时机的不同，玩家也可以打出不同方向的球。很多情况下，为了控制球的轨迹，要故意过早或过晚来击球。

三种击球方式

○键 上旋球

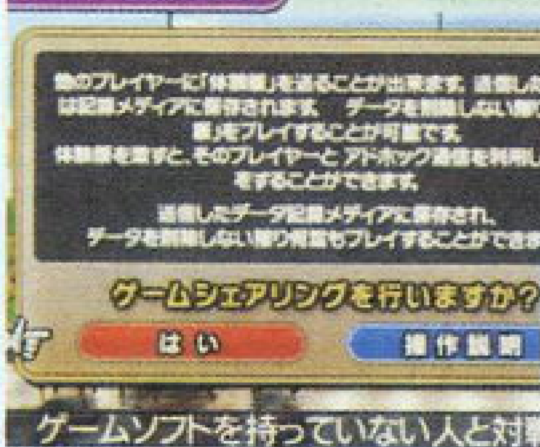
▲▶每种击球方式对应一个键位，操作非常简单。

X键 削球

△键 高球

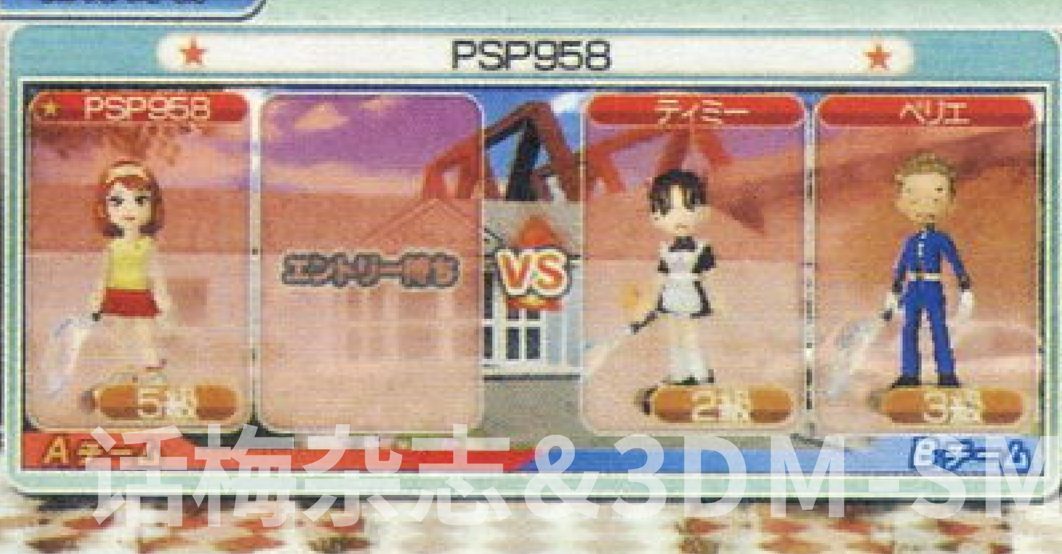
利用游戏分享功能联机游戏

如果两个玩家都拥有本作自然是可以方便地享受联机的乐趣，不过就算只有一人拥有本作，玩家也可以利用“游戏分享”功能，将本作的体验版发送给没有游戏的朋友，并同样进行联机游戏。当然，在内容方面肯定会比正式版本差一大截就是了。



◀利用游戏分享功能将体验版发送给好友，只要不删除该数据，好友就可以一直玩体验版。

▼不用人手一张游戏，也可轻松实现联机。



文 雷伊 美编 咕噜



PLAYSTATION PORTABLE

心跳回忆4

ときめきメモリアル4

Konami	SLG	预定2009年12月3日	日版
1人	5250日元	对应周边未定	

相关报道 Vol.120 P84

作为向初代作品致敬的新作，《心跳回忆4》不仅特地将舞台重新设在了初代的光辉高校，人设方面也延续了初代较为淳朴怀旧的风格，对于现在“见惯了世面”的Galgame玩家来说，这样的人设可能不具备《深爱》那种让人一见钟情的魅力，但是对老玩家来说，这却有种如见古人来的亲切感。希望厂商的这份用心良苦，能够传递给每一个曾经喜欢过《心跳回忆》的玩家。

柳富美子

治愈系的放送部成员

声优 井口裕香

无拘无束、给人感觉很端庄的女孩，是放送部的一员。虽然体型看上去很小，但很贪吃并且喜欢四处找东西吃。

前田一稀

喜欢运动和机械的假小子

声优 加藤英美里

率真的运动少女，性格用现在流行的话来说有些“纯爷们”。属于女子足球部。由于受家业影响的关系，对机械也表示出浓厚的兴趣。

艾丽莎·多利托儿·鸣濑

金发碧眼的仙台腔女孩

声优 立野香菜子

虽然外貌完全是外国人的样子，却是在日本宫城县长大，操着一口地道的仙台腔，是一名转校生。热衷于日本文化，特技是剑道。

郡山知姬

知性且很Cool的白衣姐姐

声优 庄司宇芽香

比主人公高一级的前辈，从属于化学部，并似乎正在进行着什么实验。充满知性且身材高挑，有一种早熟的韵味，在学妹们之间非常受欢迎。

通过努力创造见面的契机

女生们都有着各种各样的偏好，玩家要是根据女孩们的偏好来强化对应的某项能力，就可以较早地碰到她们。不仅如此，就算是已经认识了这些女孩之后，该项能力的高低也会影响女生们今后对玩家的评价。另外，如果在同一个俱乐部中活动，见面的几率也会提高。



▲为了认识中意的女孩，必须有计划性地强化某项能力。

提高运动能力

提高理系能力

郡山「ところで、今晩間あるかしら？ちょっと付き合って欲しいの。」

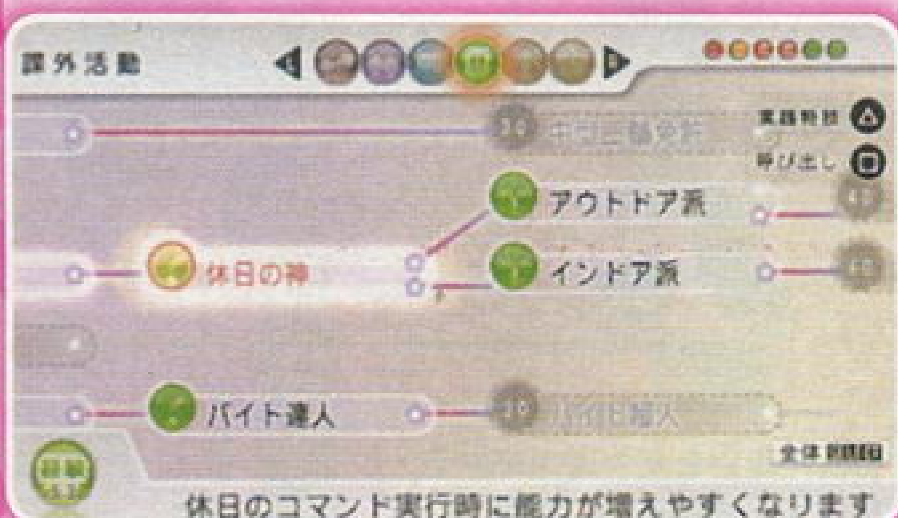
▲运动能力加强就会较早地令前田出现，理系能力出众则可以较早地认识郡山。

主人公值得信赖的朋友



装上特技，让成长变得更有效率

本作中玩家可以学会各种各样的特技，特技的效果也是五花八门，比如有些可以提升学习和运动等指令的执行效果，有些则可以影响约会的成功几率等。每个学期玩家最多可以装备6种特技，灵活地运用它们，就可以有效率地提高各项能力，并与女生们保持密切关系。



▲特技必须通过不断执行各种指令积累经验，才能在每个学期的开始习得。

RPG式战斗复活

在系列前两作中登场的RPG式战斗在本作中将会复活。由于采用了全新的系统，因此在进行回复、发动奥义等特殊指令时，时机会显得更加重要。

拿起武器，与对手决一胜负



▲与女生一起对付图谋不轨的家伙。

在学校的活动中拉近距离

游泳大会



▲游泳大会不仅可以创造接近女生的机会，而且还可以看到女生们的清凉造型哦。

和系列前几作一样，本作中有着游泳大会、体育祭、文化祭等校内活动，以及期末测验等环节。在测试或者体育祭中表现活跃的话就可以提高女生们对玩家的评价，而文化祭等活动则是和女生们约会的绝佳机会。另外，平时跟玩家关系不错的哥们，在这些事件中说不定会作为对手登场。

文化祭

▶可以邀请关系不错的女生一起参加文化祭，令关系进一步进展。



修学旅行



▲修学旅行将给玩家留下一段美好的回忆。

天使与恶魔的斗争？充满刺激的“牵手模式”

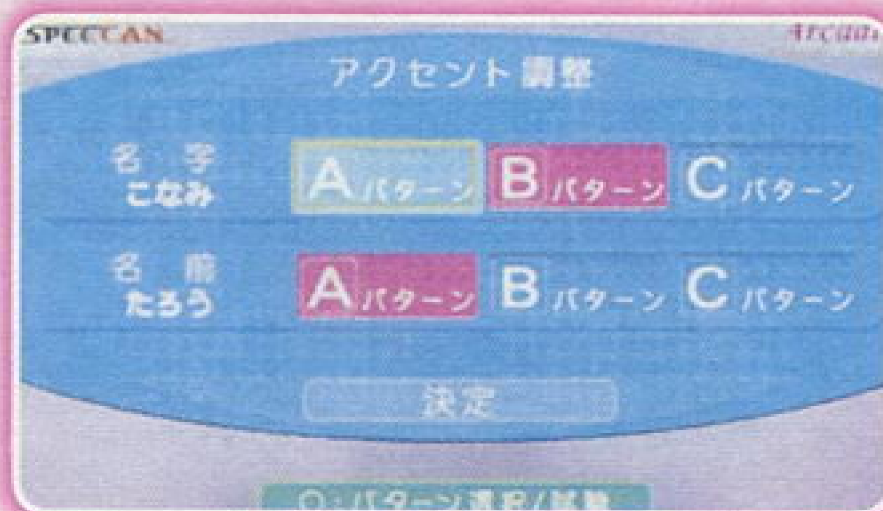
在与女孩约完会回去的路上，如果满足特定的条件，就可以触发“牵手模式”。此时玩家可以听取自己心中来自天使和恶魔的意见，并观察女生的表情和距离感，从而看准时机来牵女生的玉手。这个时机和尺度都非常重要，过于积极或是过于慎重都可能导致牵手失败。



▲画面左上的红心代表牵手的时机。如果牵手成功，会得到天使和恶魔的祝福。

全新的声音合成系统

女性角色们能够亲口叫出玩家的名字是“《心跳》系列”的魅力之一。本作采用了全新的“SpeeCAN”声音合成引擎，声音合成通过网络来进行，根据玩家输入的资料会生成一个声音文件，玩家需要将其下载到记忆棒中才能使用。这种方式虽然看上去比以前要麻烦，但是如果能够让女生们更流畅、更自然地叫出玩家的名字，显然还是值得的。



▲玩家可以设定发音的语调。

对应记忆棒安装功能

玩家可以将游戏的部分数据安装到记忆棒中，从而大大缩短读取的时间，令游戏过程更加流畅。注意，所需要的记忆棒安装空间高达432MB，对本作感兴趣的玩家先准备好一根大容量的记忆棒吧。



▲数据安装画面同样非常可爱。

文 羽纹 美编 咕噜

GOD EATER®

NBGI的PSP平台动作游戏新作《噬神者》自公布之初就备受玩家关注，其中一个原因是游戏拥有类似于《怪物猎人》的多人联机模式和素材收集要素。目前官方公布了作品的具体发售日，而游戏的试玩版也预定在11月19日放出（相信大家看到这段文字时已经可以玩上了），有兴趣的读者朋友们千万别错过了噢！



PLAYSTATION PORTABLE

噬神者 ゴッドイーター	NBGI	ACT	预定2010年2月4日	日版
	1～4人	5229日元	对应周边未定	

相关报道 Vol.115 P42/Vol.120 P80

和AI同伴共同奔赴战场

在本作的单人故事模式中，玩家要同一些由电脑操纵的NPC同伴展开团队协作，此时战斗的关键就是把握好对方所使用的神机类型。与玩家所使用的、能在枪形态&剑形态&捕食形态间随意变换的新型神机不同，一些NPC同伴手持的旧型神机可无法做出这些变换，比如林德的神机就只有剑形态这一种。因此在与这些同伴作战时，必须注意与他们之间的攻防配合。



▲NPC遵循各种战术设定来进行战斗，其实际支援效果可能会比预想的低一些，提升自己的操作技术才是王道！

林德

第一部队队长，使用的神机属于旧式的长刀型（ロングブレードタイプ）。林德是个飘忽而难以捉摸的男人，但在战斗中，他总是以部下的安危为第一大事。

连锁急救

连锁急救是为配合游戏重点的“协作乐趣”而制作的支援系统。即战斗中如果有同伴体力耗尽，则同伴可以以自己的部分HP为支援，使同伴复活。该系统在联机模式和单机模式下都同样适用，因此无论是与其他玩家的团队协作，还是与电脑控制的NPC间的配合，连锁急救的运用都常常会成为决定战斗成败的关键点。



▲单机状态下，NPC也会使用连锁急救为体力耗尽的玩家补充HP，且同时伴有对话内容，让协同作战的乐趣不逊于联机游戏。

咲夜

同属第一部队的咲夜拥有成熟女性的沉着以及冷静的判断，是队伍中的调解型角色，她使用旧式的特殊神机，能够进行远距离攻击。

协力必杀技

将神机变为捕食形态后，可以通过吞噬荒神的组织来获得名为“荒神炮弹（アラガミバレット）”的强力弹药。将其交给同伴后，炮弹的威力会随着传递次数增加而得到升级强化并形成“连环爆破（リンクバースト）”状态，在这种情况下队伍全员能发动威力超强的协力必杀技“浓缩荒神炮弹（浓缩アラガミバレット）”。







等级上升威力发生变化！



▲弹药的威力会随着传递次数而不断增大，最高为LV3。

◀LV1的连环爆破，其威力和攻击范围都很难给人留下深刻的印象。



▲捕食哪种荒神会决定弹药的特性，游戏中也存在麻痹等特殊辅助效果的弹药哦。

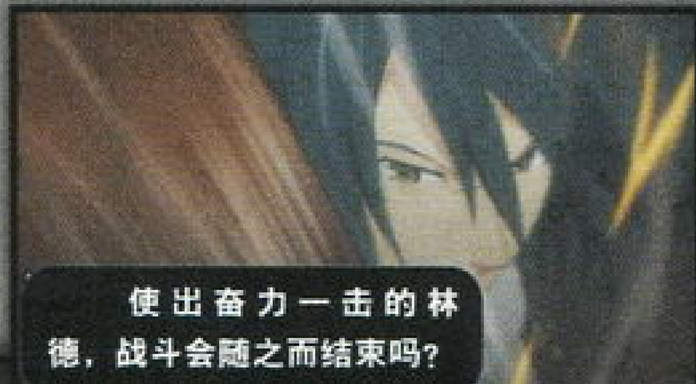
▲LV3的连环爆破，从效果上来看就知道威力和攻击范围上升了多个档次。

发生在6年前的剧情？

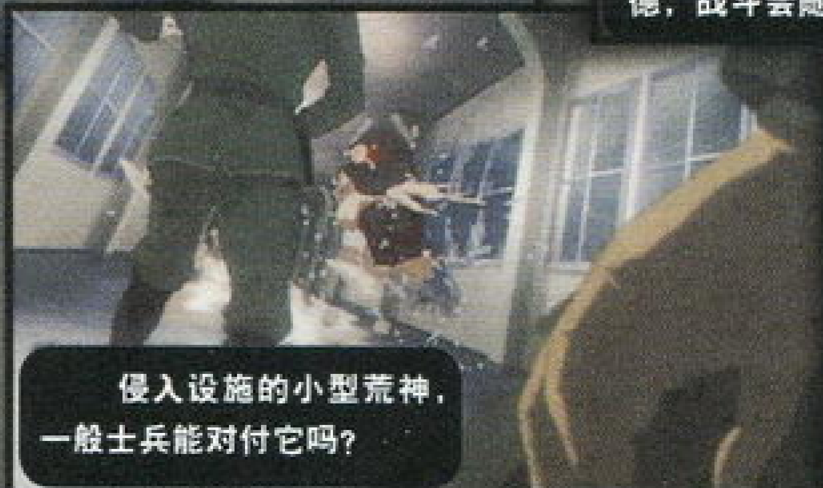
在TGS2009展会中，NBGI公布了本作的超长宣传动画。据开发团队称，这段动画描述的是发生在游戏正篇6年前的一次任务作战场景。目前该动画的下载版以及游戏的体验版都已经于官网放出，有兴趣的玩家可以去看一看。



突入敌阵的林德和索玛掩护同伴撤退。



使出奋力一击的林德，战斗会随之而结束吗？



侵入设施的小型荒神，一般士兵能对付它吗？

年仅12岁便参与到荒神作战队伍中的索玛，锐利的眼神给人印象深刻。

屹立于强者林立的学校顶点

去年年底Spike把"《喧哗番长》系列"的第三部正统作品搬上PSP平台后，"一不小心"就创造了系列最高销量，不久便激动地在日本游戏杂志上向广大玩家致谢并表示了续作开发计划。现在，这款新作终于浮出了水面，这同样是一款最新的正统作品，而目前它的开发度已经高达70%，相信在明年春季准时发售是毫无问题的。



文 雷伊 美编 Juxi

期待度 B

PLAYSTATION PORTABLE

喧哗番长4 一年战争

喧哗番长4 一年战争

Spike	A·AVG	预定2010年春	日版
1～2人	售价未定	无对应周边	

STORY

据说红南地区的最强男子阿久津就读于红南高校，听到这个传闻后，主人公速水勇太决定同样进入红南高校就读，目标就是打倒阿久津，确立自己最强的地位。不过红南高校可是个藏龙卧虎之地，这里云集了许多"精英级"不良少年，和速水勇太一样想要称霸的人不在少数。刚入学就想登顶的新生、以阿久津为首的高三学生，以及对下任番长之位虎视眈眈的高二学生……一出学园争霸战就这样拉开的帷幕。





主人公 速水勇太

本作的主人公，高一学生。从小时候开始就非常要强，任何事情都非要自己是最强才肯罢休。听说红南地区的最强者是阿久津荣一后，为了打倒他，他进入了以阿久津荣一为首的不良学生云集的红南高校。

游戏的目的

游戏的目的就是打倒有着"最强之男"之称的阿久津荣一，不过他现在已经是高三的学生，离毕业离开红南高校仅有一年的时间，因此速水勇太必须抓紧时间，在一年时间内达成打倒他的目标。但是阿久津荣一是个不喜欢毫无理由的争端的人，也不会把时间浪费在一个刚进学校的无名小卒身上，所以速水勇太必须通过努力表现出自己的存在感，让自己获得与阿久津平起平坐的地位并最终击败他。留给他的时间，只有一年！





▲其实系列每一作的主人公都很大众脸，这一作也保持了这个"优良传统"……

恋爱要素依然存在

作为系列的人气要素之一，与女主人公们的恋爱要素在本作中依然存在。在与各路混混一决高下的过程中，玩家也可以和女主人公们来一场轰轰烈烈的恋爱。前作中与女主人公们的好感度会影响到结局的内容，本作又会如何呢？下面我们先来看看本作的女主人公之一。



▶看样子绫乃好像以前就认识主人公。

红南高校最强之男 阿久津荣一

君临红南高校强者之林顶点的“最强之男”。不仅实力了得，他还具有很强的男子气概和个人魅力，就连附近学校的不良学生们都对他毕恭毕敬。



▶既然是被称为最强的男人，阿久津自然有许多过人之处，从某种意义上来说，他已经是红南高校的代表人物。

女主人公 白鸟绫乃



正就读于红南地区女子高校的大小姐，品行端正、举止大方，有时也有天然呆的一面。她与思想单纯、头脑简单的速水勇太会擦碰出怎样的爱情火花呢？

校园外也是舞台

游戏的舞台并不仅仅局限在红南高校，玩家也可以前往学校附近的商店街与女主人公们约会或者购物。街上有不少商店，里面会有对攻关过程有用的道具出售吗？



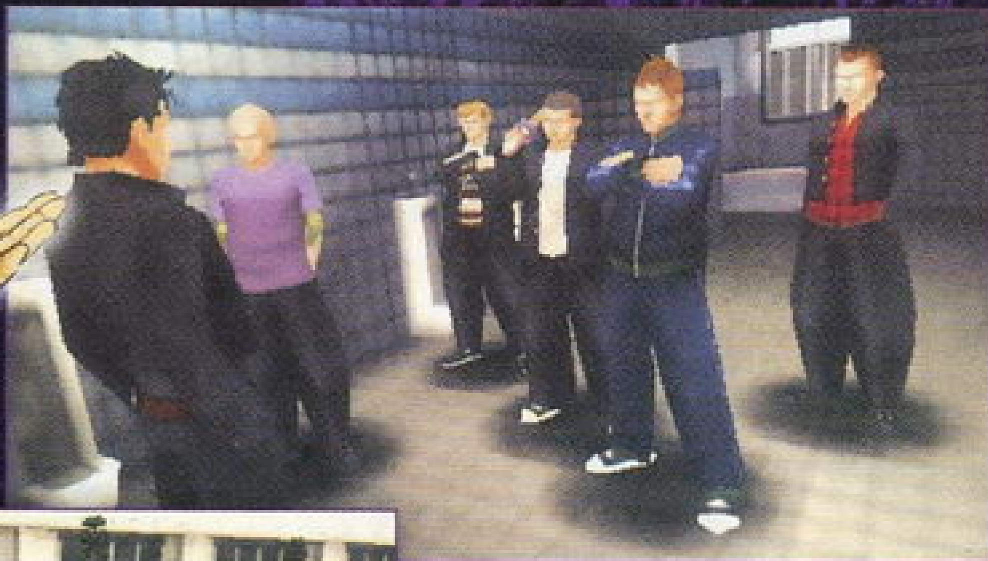
▲街道上有很多设施是学校中没有的，而且貌似也有些登场人物只有在街道上才能碰到。

校内的任何地方均将成为战场

不良界的情报通 千叶照男

教室、走廊、厕所、操场……红南高校的这些场所都会成为战斗的地点。并且根据地点的不同，玩家能够体会到的战斗乐趣也不一样。比如在教室中，玩家可以利用桌椅作为武器，而在操场和厕所两个空间大小天差地别的地点，玩家也将体验到截然不同的战斗感觉。

▶厕所中的空间非常狭小，要注意别被对手们逼到墙角。





▲在操场上活动空间就大得多了，与对手周旋也显得更加游刃有余。

▼在教室里可以借助桌椅来进行战斗。

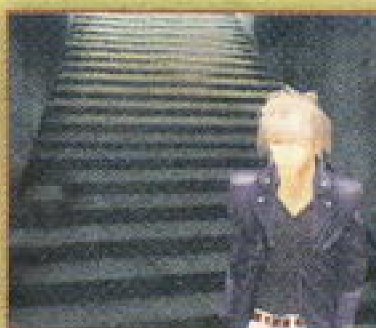


对红南地区不良学生们的情报了如指掌的新生。在校内遇到麻烦时被速水勇太解围后和速水成为了死党。他有个叔叔同样对不良学生的情报非常了解。



编辑要素进一步强化

和系列之前的作品一样，本作中玩家依然可以编辑主人公的模样，通过各种小道具来改变主人公的造型。而本作中那些可以改编外型的道具的总数，将会是系列史上之最。





▲▶虽然主人公是大众脸，但玩家可以通过自己的点子让他变得与众不同。

进化的战斗

玩家们熟悉的热视线和短歌战系统在本作中同样存在，并且还将在原来的基础上加入新要素，令战斗变得比以前更加自由、节奏更快。不过具体强化在哪些方面，厂商目前还没有进一步公布。



▲爽快的短歌战依然存在，在与对手正面交锋之前，先要在嘴上占得优势！



▲热视线已经是系列的象征系统。

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

在三国乱世建立我们的无双帝国！





PSP　真·三国无双5 帝国

真·三国无双5 Empires

◆Koei◆ACT◆预定2009年12月23日◆日版

大家的PSP版《真·三国无双5 Special》玩得还好吗？不久前Koei又正式宣布《真·三国无双5 帝国》移植到PSP平台上来的消息，《无双》FANS有得征战了。

本作是2009年5月发售在PS3和X360上的《真·三国无双5 帝国》的同名移植作，不但收录了PS3/X360版的全部内容，而且增加了PSP特有的通信对战模式，该模式下，玩家会成为君主，与朋友在经营与战争中一决高下，谁先击败对方的总大将谁就是胜利者，而且该模式下还可以用“妨害技能”来坑害对手，使用得当可是会一发逆转的哦。总之，联机模式下可以体会到很多单机体会不到的乐趣。

PS3/X360版中16种通过网络下载的服装组也都在本作中有收录，而且，本作发售后，官方也会提供新的服装套装、BGM等供下载，与这些要素对应的则是原创武将的编辑，玩家可以原创男性和女性武将，对声音、肤色、发型、体型等细节进行详细编辑，从而创造出自己个性的原创武将。

游戏在《无双》原作的基础上加入了SLG要素，以月为单位进行，玩家本身可以选择做一名统一天下的君主，也可以做一名帮助君主打天下的武将，当然也可以在野当隐士游侠甚至像吕布那样去当“三姓家奴”……战斗起来虽然仍是热血的一骑当千的“无双式战斗”，但也可以对其他武将下达诸如进攻、护卫、据点防御等命令。武将的技能树系统进行了一定的简化，而奇袭的作用则被加强。



■军略画面。

（文：马修）



▲俘虏是《帝国》的一大重要要素。



▲妨害技能发动！



▲自创武将的细节编辑选项非常多。



性感圣女，斩妖除魔

期待度 B

PSP SIMPLE 2500系列 携带版 Vol.13 恶魔猎人 驱魔圣女

SIMPLE2500シリーズ Portable!! Vol.13 THE悪魔ハンターズ～エクソシスター～

◆D3 Publisher◆ACT◆预定2009年12月23日◆日版

本作原本是一款D3的正价游戏，不过后来因为种种原因（促进销量？对品质没有自信？）降格为“SIMPLE 2500”的廉价系列来发售。在游戏中，玩家要化身为圣女部队的先锋，去与各种妖魔鬼怪展开激烈的战斗。游戏中一共有40种以上的任务供玩家挑战，而游戏还对应Ad-hoc功能，可以实现最多4名玩家的联机作战。游戏中的敌人有着体力（HP）和魔体力（MP）两种数值，有些上级恶魔必须将其魔体力扣为0后才会彻底消灭，否则就会反复复苏。扣除魔体力要用专门的能力“镇魂技”，该技能只有在敌人的体力变为0陷入气绝状态后才可以使用，并且分为单体大伤害和多人低伤害两大类。在商店中玩家可以购买或打造新的武器防具，游戏完全对应纸娃娃系统，装备不同武器防具之后角色的外形也会发生变化。

（文：雷伊）



▲游戏的画面效果还说得过去。



▲有些防具造型取材自D3其他人气游戏中的角色，比如图中的就是《御姐武戏》的换装了。

另类的三国，爽快的破衣

一骑当千 Xross Impact

破碎吧，摇动吧，有满足男性同胞们愿望之嫌的ACT游戏“《一骑当千》系列”第三作正式公布了发售日以及相关消息。新作里不但增加了6名新角色，战斗也由之前的一人独斗变成了两人同行。在游戏中只需要按下一个键就可以轻松实现同伴的援护攻击，战斗时也可以和同伴交替出场进行战斗，固定角色搭配更是可以放出华丽的合体必杀，华丽至极。



期待度 B

PSP 一骑当千 十字冲击

一骑当千 クロスインパクト

◆MMV◆ACT◆预定2010年4月1日◆日版

游戏的故事模式依旧是在南阳学院、成都学园、许昌学院三条路线中进行选择，由于新角色的加入，相信剧情方面会更加具有质感。在本作中用必杀技打倒BOSS后会出现可摇动的“杀必死”画面，同样玩家被对方用必杀技打倒也是会出现这类画面的，相信光靠这一点就能让某些玩家心动了吧。

（文：阿鲁）



▲两人同行的战斗让游戏更具战略性。



▲华丽的爆衣系统绝对能吸引大量男性玩家的眼球。



穿越宇宙的恋情

期待度 B

PSP 拒绝命运！意志之力

のーふぇいと！～only the power of will～

◆Alchemist◆AVG◆预定2010年2月25日◆日版

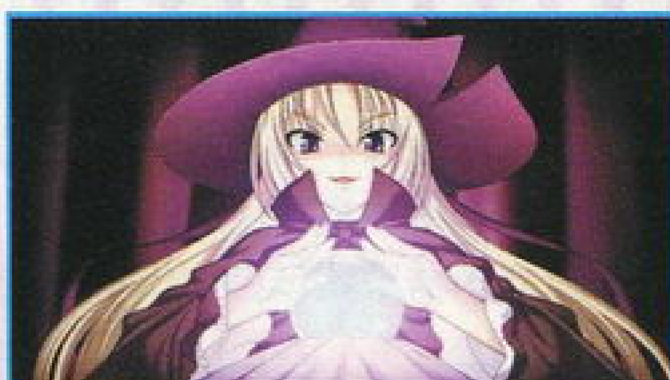


将于明年早期发售的本作是一款原创恋爱AVG，分为PSP和X360两个版本发售，原画和剧本分别由Hal与麓川智之担任。主人公高山贵也是一个学习与运动都普通之极的少年，惟一的亮点大概是其吐槽气质。当梳着双马尾的宇宙少女高山美贝尔降临到其身边，他的吐槽生活进一步繁忙起来，而我们的故事也就此拉开帷幕。普通的他，不普通的她，一直被视为“待琢之玉”的主人公会从此在平凡的生活中经历一番奇异曲折。可攻略的四位女主人公分别由加藤英美里、远藤绫、ゆかな和小清水亚美献声，以娇蛮、朴素、优越和冰山美人四种形象登场。值得一提的是，四名女主人公并非在单一的主线中一次登场，而是拥有各自完全不同的故事。本次的语音量很庞大，除了Galgame惯例的“哑巴”主人公外，其余角色均为全程语音。

（文：胧月）



▲虽然是传统的美少女游戏界面，但拥有丰富经验的厂商为其搭载了独到的系统。



▲从宇宙人到魔女，本作充盈了大量的超现实要素。

忍者活剧再度上演！



PSP 天诛 红 携带版

天诛 红 ポータブル

◆From Software◆ACT◆预定2010年1月28日◆日版

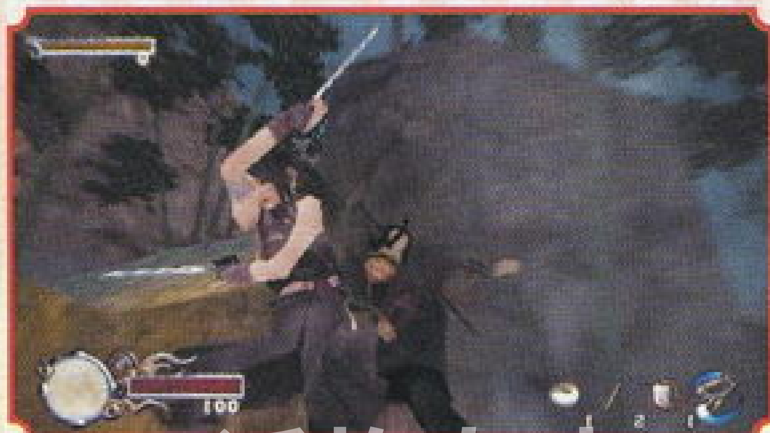
《天诛 红 携带版》以PS2同名作为基础进行移植，性质上相当于外传，故事背景时间设定在1代和3代之间，系列传统的男主角力丸不会在本作中登场，取而代之的则是新女性角色凛。游戏的主线流程就是以彩女和凛这两位主角交替的形式进行，每一关都以时代剧的形式制作了片头和片尾，这样的设定使得游戏的故事显得更加紧凑、更加吸引人。

游戏在系统方面最大的变化有两个：其一是废弃了《天诛3 携带版》中通过九字真言来习得必杀技的系统，变为忍杀敌人后随机掉落卷轴，通过对卷轴的累积来习得新必杀技。其二就是新增了忍杀乱舞系统，通过它可以让主角同时忍杀掉两名敌人，可以看作是系列以后作品中出现的连续忍杀的雏形。除此之外，移植版还会为两位女主角追加新的服装。

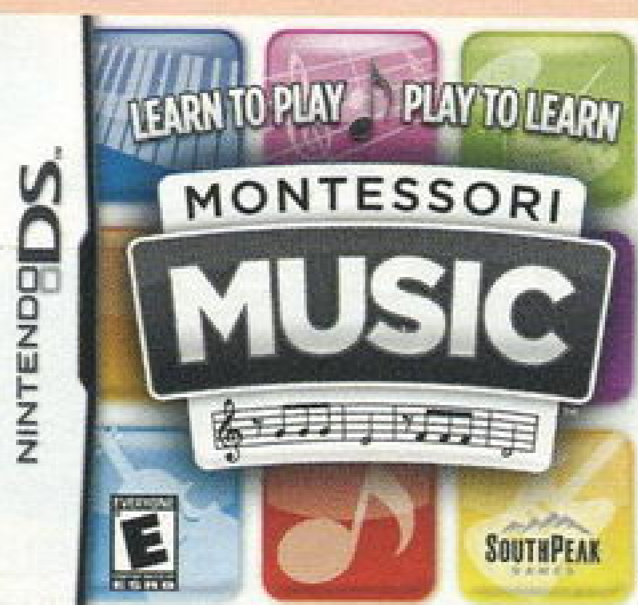
（文：羽纹）



▲充分利用场景中的设施是隐匿行踪的关键。



▲成功对目标实施忍杀后会有大魄力的特写画面。



人人都能读懂音乐

NDS 蒙台梭利音乐启蒙

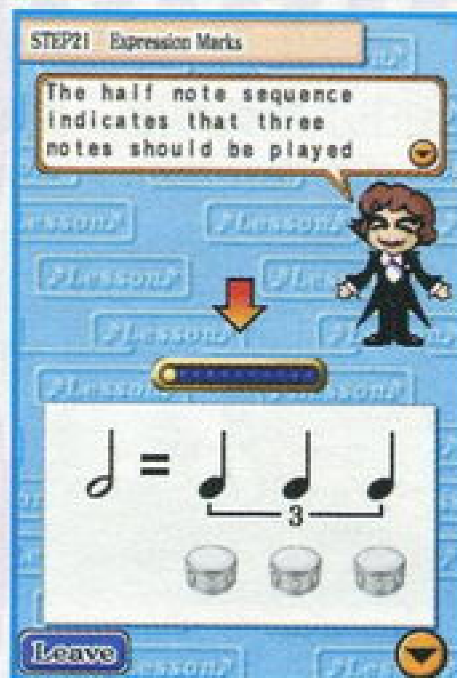
Montessori Music

◆SouthPeak Games◆MUG◆预定2010年春◆美版

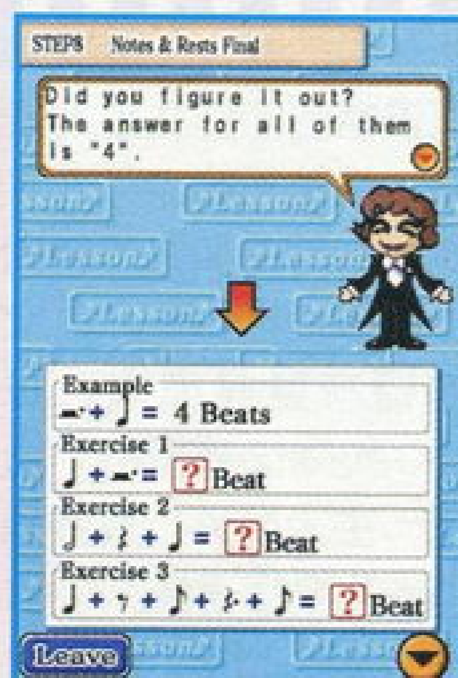
期待度 C

掌握专业音乐知识对于我们大多数人来说是件困难的事，顶多只是玩玩音乐游戏，而在新作《蒙台梭利音乐启蒙》中玩家就可以在游戏中学习各种音乐知识。本作是一款音乐教学软件，运用的是著名的“蒙台梭利”教学方法让玩家在NDS上模拟各种乐器的演奏，给予玩家音乐知识的启蒙教学，尤其适合儿童。游戏中玩家可在课堂上、迷你游戏以及问答比赛中快乐而轻松地畅游音乐学习之旅，游戏中收录了21堂基础课程，通过65篇曲谱的理论教学玩家就基本能掌握曲谱的阅读了，而且玩家还能谱写自己的曲子并保存。玩家既可以通过快速测试或迷你游戏来巩固自己所学的知识，也可以选择虚拟乐器来测试自己的实际操作能力。

（文：伊娃）



▲如此深入的教学想学不会都难。



▲测试教学是牢记于心的最佳方法。

为国之命运而战

NDS 英雄的黎明

Dawn of Heroes

◆Majesco Games◆RPG◆预定2009年12月1日◆美版

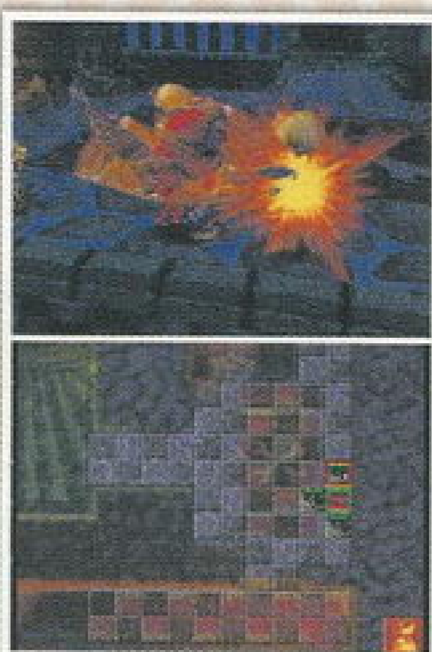
期待度 B

故事背景设定在一个叫做Brimthule的大陆上，不久前这里遭到了猛兽Ragnakore的袭击，国王Leroy奋起抵抗却无济于事，无奈之下国王将自己与猛兽一起变成了石像，却不料王国的六个贵族将国土瓜分殆尽，因此国民的生活更加困苦。一年后英雄雇佣团诞生，肩负着拯救国王、消灭猛兽的重任。本作是一款回合制战略游戏，共包含了50多个充满解谜要素的任务，游戏的角色分为6个派别25个角色，每个任务中玩家可最多控制6个角色，通过触控笔来控制角色的移动以及战斗任务的分配，角色攻击方式有三种：物理攻击、魔法攻击以及残伤攻击，战斗结束后会获得相应的经验值，用于升级角色各方面的能力，队伍中的所有角色的等级和技能都是同步提升的，所以不用顾虑某位英雄使用次数太多而造成等级不平均的状况。

（文：伊娃）

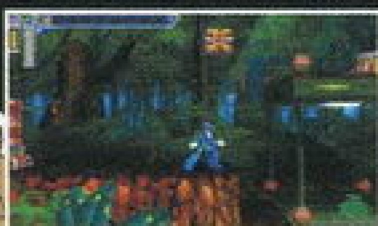


▲游戏中要面对的敌人也是多种多样。


▲每个角色在一个回合中都只有两次攻击机会。

文 翔Starry 编 LIKY











游戏一品轩

随着年末商战的来临，各大游戏厂商都竞相推出自己的游戏作品，因而最近NDS和PSP上的一流二线游戏都非常的多，玩家肯定能够找到适合自己的游戏。同时，PSP和NDS的防盗版措施也进一步升级，索尼的PSN数字保护技术目前还没有被攻破，而NDS上越来越多的游戏无法直接使用烧录卡或者模拟器进行游戏。汉化游戏方面，NDS上的《DQ IX》和PSP上的《重生传说》两款RPG汉化版的发布相信会让喜欢RPG的玩家玩上好一段时间。

本辑游戏推荐



喜欢《狼与香辛料》的人
·喜欢贸易经营类游戏的玩家



NDS 狼与香辛料 渡海之风（汉化版）

狼と香辛料 海を渡る风			
厂商	Askii Media Works	类型	SLG
版本	汉化版	编号	4207

一人一狼牵手赚钱走天涯

从前有个恶魔，它一直在寻找世间最好吃的人类。当恶魔发现一个身体散发蜂蜜和乳香的男孩时，男孩却说最好吃的人类不是自己，而是每日扛着香辛料赚取财利的人，香辛料为他肥大灵魂做出完美调味的有钱商人。这个香辛料的典故也正是本作名称的由来。一位是看尽人间虚伪丑恶的狼神，一位是利益高于一切的奸商，两者旅行途中所擦出的火花自然是充满了矛盾和危机，然而又不失温馨和浪漫。在本作中，贤狼赫萝和旅行商人罗伦斯一路旅行来到了内陆海边的城镇，为了能够继续北上，他们便游走在附近的各个城镇中通过买卖商品赚取旅行的盘缠。游戏采用了2Gb的大容量，其语音当然是非常丰富的，本作中的众多角色也都由动画中的原班人马进行配音。虽说本作是一款由小说改编的作品，但游戏本身的经商系统却制作得非常严谨，一点都不含糊。游戏中玩家需要扮演罗伦斯游走在各个城镇中买卖商品，每个城镇都有独特的土产品和人气商品，而商品的买卖价经常变动，玩家需要尽量低价买入暴跌的商品。如果想了解城镇的商品行情，需要经常到酒馆收集情报。游戏中的商品分为家畜、鱼类、酒类等，每一类都有等级限制，玩家要不断买入同类商品才能提高等级。在商会中玩家可以签订契约完成委托任务，同时还可以向商会贷款。本作加入了恋爱AVG要素，游戏过程中会出现一些关于女主角的选项，选择正确能提升好感度。本作仅汉化了全部文本，图片和菜单均未汉化，不过玩起来不会有太大的语言障碍。



▲每到一个城镇，玩家就需要考虑买入和卖出商品。



▲在酒馆里能够获得许多情报。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，"容量"一栏数据仅供参考。

PSP 反乱猎人X（汉化版）

イレギュラーハンターX

厂商	Capcom	类型	ACT
版本	汉化版	容量	约423MB

“《洛克人》系列”许久没有ACT新作了（最近的为一年前发售的FC画面的《洛克人9》，汗），近日这款2005年底发售的《洛克人》作品由有爱人士进行了汉化，小翔在这里也向大家推荐这款游戏。本作是1993年在SFC平台发售的《洛克人X》的重制版，虽然画面进行了全3D的重制，不过游戏的2D玩法和关卡设置依然与原作大致相同。游戏收录了精美的剧情动画，它讲述了未来世界随着思考型机器人的普及，机器人的犯罪率不断攀升，而X则要对抗西格玛率领的叛乱机器人军团。本作的操作和玩法基本和系列作品一致，玩家需要在8个关卡中逐一选择进行战斗，击败关卡BOSS后能获得该BOSS的能力，另外在通关后还能使用X的宿敌VAVA进行游戏。本作的汉化程度非常之高，甚至连剧情动画都配上了中文字幕。


▲游戏的玩法和原作一样，只不过画面进行了3D重制。

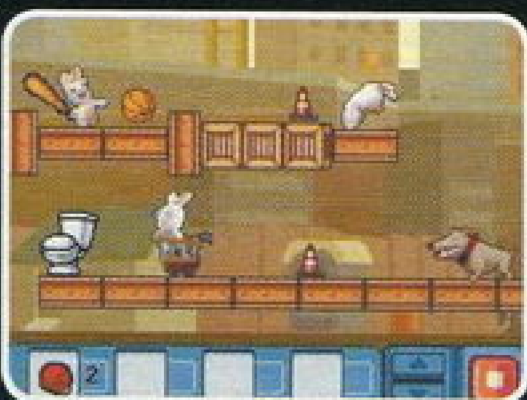
推荐给 洛克人Fans・喜欢2D动作游戏的玩家

NDS 疯兔归乡记

Rabbids Go Home

厂商	Ubisoft	类型	PUZ
版本	欧版	编号	4376

疯兔自2006年诞生以来，就凭借着猥琐的眼神、低级的趣味和无敌的Cosplay赢得了众人的青睐。最近系列第四作闪亮登场，我们来看看这群疯兔们在今年又是如何犯贱的吧。在本作中，有只吃饱了没事干就差去洗煤炭的兔儿爷突然有个惊天发现，它发现被圆形的街灯电起来的感觉特别爽（这兔子真的是没事找抽型），于是兔儿群们纷纷响应，跳到街灯上体会电流贯通全身的快感（这些都是疯子，好孩子请勿模仿）。突然间，一轮明净的圆月出现在疯兔面前，它们纷纷YY要是能站在那么大的“街灯”上被电那感觉真是爽歪歪，于是疯兔登月的计划开始了……与前几作收录的众多迷你游戏不同，本作是一款比较“正经”的2D平台解谜益智游戏，玩家要在关卡中设置并利用各种机关来促使疯兔到达马桶（终点）处。


▲与前几作的玩法不同，本作是一款有趣的解谜益智游戏。

推荐给 所有喜欢疯兔的人・喜欢解谜益智游戏的玩家

NDS 魔界战记 魔界王子与赤之月（汉化版）

魔界战记ディスガイア 魔界の王子と赤い月

厂商	日本一Software	类型	S・RPG
版本	汉化版	编号	2401

“《魔界战记》系列”的第一作最早在PS2平台登陆，之后又移植到了PSP，2008年6月又发售了NDS移植版。作为史上最凶S・RPG，游戏以4位数的等级、上千万的HP、过亿的伤害输出、超长的游戏时间闻名天下。本作的故事讲述了魔王死后魔界陷入了群雄割据的局面，而游戏的主人公——魔王之子则要设法夺回魔王的宝座，称霸魔界。游戏的战棋系统采用了较为传统的回合制战斗，当我方全员结束战斗回合后敌方再进行战斗，另外战斗时支持触控操作。本作的基本流程通常就是玩家在魔王城收集情报、购买各种装备品，然后进入战斗地图与敌人战斗，获胜后返回魔王城。在游戏中，玩家可以创建各种职业的战斗角色，同时还可以进入道具界进行道具的强化。



▲游戏中的角色对白十分搞笑。

推荐给 喜欢S・RPG的玩家・想尝试千万级伤害输出的玩家

NDS 海腹川背·旬 第二版 完全版

海腹川背・旬 セカンドエディション完全版

厂商	Genter Prise	类型	ACT
版本	日版	编号	4353

游戏最早登陆于SFC平台，由于大受好评，之后又在PS上发布了续作《海腹川背·旬》，本作则基于这款作品进行移植。游戏收录了SFC版、PS版和NDS版三个版本的《海腹川背》，其中NDS版加入了更加容易上手的入门关卡，同时还追加了不少新关卡。在游戏中，玩家需要甩出绳索钩住墙体（一直按住Y键不放），然后借助绳索的弹性摆荡着越过各种悬崖和障碍，最终在限定的时间内到达出口即可。由于绳索能够钩住任何墙体，且绳索的弹性极大，所以前几作曾出现过许多达人的邪道玩法，令人称奇。如果想退出关卡，只需先按START键然后再按SELECT键即可。特别要说明的是，本作需要打反烧录补丁，不然你可能会在关卡中发现绳索莫名其妙地断掉或者绳索无法钩住墙体。

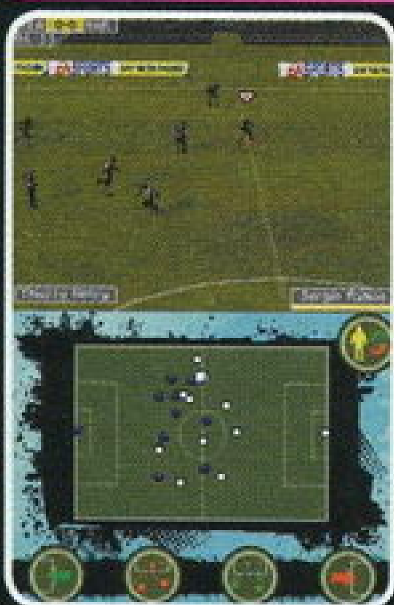

▲本作还收录了SFC版的《海腹川背》。

推荐给 喜欢2D平台动作解谜游戏的玩家·喜欢轻松简单游戏规则的玩家

NDS FIFA 10

FIFA 10

厂商	EA Sports	类型	SPG
版本	欧版	编号	4287


▲本作是NDS上最棒的足球游戏之一。

小翔个人觉得NDS上值得一玩的足球游戏系列只有两个，其一是比赛时具有《天使之翼》风格的足球RPG《雷电十一人》，另一个则是今天要推荐的《FIFA》。这几年《FIFA》的进化程度非常之大，《FIFA 10》家用机版的素质已经可以和《胜利十一人》旗鼓相当甚至是有所超越，而这款NDS版同样没让玩家失望。游戏除了拥有传统的比赛模式、杯赛模式、经理模式外，还力推一个名为"Be A Pro"的模式。在这个模式中，玩家需要创建一名球员（或选择一名真实球员），在俱乐部球队中不断比赛提升自己的各项能力，之后被国家队征召并最终成长为一名球星。在该模式的比赛中玩家只能控制自己所创建的球员。另外，在比赛前会有教练提醒玩家对方球队的优势所在，在比赛中还会对你的战术打法提出一些建议。

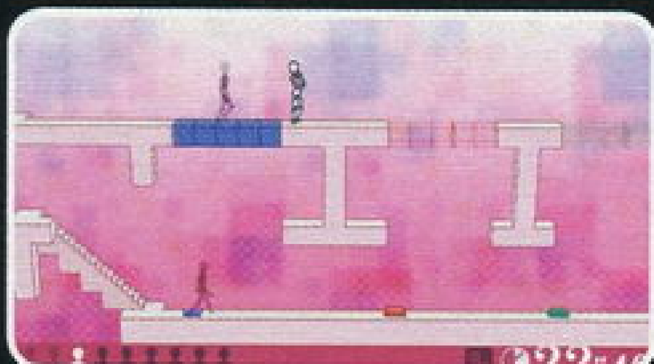
推荐给 喜欢足球游戏而又只有NDS的玩家

PSP 时限回廊

时限回廊

厂商	SCEJ	类型	PUZ
版本	日版	容量	约259MB

去年3月SCEJ曾推出过一款以立体的物体映射在平面上而造成的错视效果作为解谜要素的创意益智游戏《无限回廊》，本作则是该作的姐妹篇。游戏的解谜方式和玩法与前作完全不同，本作需要利用"过去时间的自己"来打开机关进行解谜，其玩法和From Software公司6月在PSP上发售的《踏上自信的征途》非常相似。玩家在关卡中需要控制多个时间的自己，凭借着过去的自己来打开机关，由此帮助现在的自己在有限的时间内迅速通过障碍。除了一般的模式（到达关卡出口）外，每个关卡还拥有"找钥匙模式"和"3秒停顿模式"。与前作一样，本作的重点并不在于画面，玩家所操作的角色也是一个非常简陋的人物模型，制作者主要是想着重强调《时限回廊》本身的游戏性。


▲玩家需要利用过去的自己来通过机关。

推荐给 喜欢创意游戏的玩家·喜欢利用时间进行解谜的玩家

NDS

成为魔女（汉化版）

魔女になる

厂商	Try First	类型	AVG
版本	汉化版	编号	3852

这款游戏首先在包装上就下足了功夫：人设由著名插画家七尾奈留担任（代表作《ef》、《Canvas2》等知名Galgame），主题曲由霜月遥演唱（不知道霜月大神的先去找两首歌听听），声优采用了能登麻美子、井上麻里奈、泽城美雪等。本作的主角维蒂是一位出身贫民窟的少女，她和奶奶相依为命，并梦想着成为魔女去帮助身边更多的人，然而魔法学校高昂的学费是她无法支付的。某天碧蒂偶遇一位白衣少女，她的命运便由此改变……游戏采用了3D画面，玩家用方向键控制角色行动，触摸操作进行角色对话和物品调查。本作的玩法非常简单，玩家只需根据剧情发展来调查物品或者与NPC交谈即可推动游戏进程。游戏的一大特色是使用魔法，玩家需要根据笔画顺序在触屏上画出各种属性的魔法阵来发动魔法。



▲游戏的汉化素质还不错。

推荐给 喜欢Loli的玩家·女性玩家

一品短消息

NDS短消息

●Square Enix出品，日本国民级RPG《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者》在最近发布了完美汉化版，所有喜欢RPG的玩家都应该尝试本作。《掌机王SP》第116辑和《NDS专辑》第4辑有本作的详细攻略。

●由Ubisoft出品的具有强烈《GTA》风格的3D开放式动作游戏《警察 新兵》（4377）推出。

●“极品飞车”系列的最新作《极品飞车 氮气》（4378）推出，本作同时还推出了Wii版。

●Ubisoft出品，根据同名美剧改编的游戏《CSI犯罪现场 致命意图》（4360）发布。

●2006年暑期上映的动画电影《赛车总动员》曾推出过游戏，最近THQ发售了它的新作《赛车总动员 竞速》（4351），该作同时还推出了PSP版。

●根据今年重新制作的《龙珠》动画而改编的RPG《龙珠改 赛亚人来袭》欧版（4363）发售。《掌机王SP》第111辑有本作的详细攻略。

PSP短消息

●移植自PS2，2008年3月发售的RPG《重生传说》在近期发布了汉化版，游戏的汉化素质非常之高，喜欢RPG的玩家都不应该错过。《掌机王SP》第84辑有本作的详细攻略。（PS：突然在汉化名单上发现有我的名字，我都完全忘了，汗）

●《世界足球 胜利十一人2010》的欧版先行推出，喜欢足球游戏的玩家不容错过。

●SCE的3D动作游戏《杰克与达斯特 迷失边境》推出。

●SCE出品，《乐克乐克》的最新作《乐克乐克 午夜嘉年华》推出。目前该游戏无法破解，只能试玩游戏的前两关。

●Square Enix出品，根据去年年底发售的《异说 最终幻想》而追加了不少新要素的《异说 最终幻想 国际版》发售。

●日本一出品，以《魔界战记》中的角色和世界观为背景的文字AVG《魔界战记 无限轮回》推出。

以前逛论坛时听到有人抱怨PSP上没有塔防游戏，然而最近一两个月PSP上的塔防游戏简直可以用井喷来形容：《像素垃圾》、《炮塔防御》、《水晶守护者》……小翔个人最喜欢《像素垃圾》，而且越玩越觉得游戏精妙，各属性的敌人决定了没有一种防御塔是无敌的，多种多样的关卡决定了战术打法的丰富性，而完美无伤获得彩虹的设定更是让人有不断挑战的欲望，我经常拿出来一玩结果就完全忘记了时间。

煮酒论英雄

漫谈学机版《无双》

文 马修 美编 澄香

历史上有太多太多的战争，随着岁月流逝，留给人们的便是一个个茶余饭后的故事，以及故事里那些为无数后人传颂的英雄。而随着科技的发展，人们对从前战争的体验也终于不再局限于故事中，更可以通过互动性极强的游戏方式来表达。SLG、RPG、ACT……三国、战国、古罗马……古今中外甚至虚构世界观的诸多战争无不是游戏的上佳题材，『《无双》系列』便是以其独有的方式，让玩家去亲身体会那种一骑当千的豪迈。如今，借着PSP版《真·三国无双5 SP》的到来，我们来回顾下学机平台的『《无双》系列』。

惊涛拍岸

真·三国无双PSP

话说1988年，当时叱咤游戏界的老大任天堂推出了掌机Gameboy，从此掌机这一蛮荒野地成为了一大财源滚滚的市场，期间纵然有SEGA、SNK、Bandai等大小势力妄图进入此地分一杯羹，然则都无功而返。

时间转到了2003年的E3，曾在家用机市场上初登场便一举将夺取业界霸主宝座的黑马索尼，高调宣布了进军掌机市场的消息，这也是吹响了进攻老对手最后阵地的号角。之后经过一年的宣传造势，众多的加盟游戏被逐一公开，其中在PS2平台上名声显赫的《真·三国无双》赫然在目。

《三国无双》本是擅长制作历史题材游戏的Koei旗下的ω-Force小组在3D格斗游戏盛行时，于1997年在PS上推出的一款随行就市之作，受当时的技术限制，人物虽然有棱有角，但采用了当时刚刚兴起的动作捕捉技术，使得人物动作比当时的大多数同类作品更流畅自然；三国武将、华丽的必杀也是本作的魅力所在……然则在3D FTG风起云涌的年代，《三国无双》也无可避免地被淹没在洪流中，仅仅昙花一现，便很快淡出了人们的视线。

不过《三国无双》并非一闪即逝，而是剑走偏锋，以《真·三国无双》为名，类型上改为了ACT，并且借由PS2的机能，破天荒地首次实现了一骑当千，操作着武将冲入千军万马直取敌将的豪迈让无数玩家为之着迷。之后又不断推出续作及《猛将传》，除了增加新人物，更增加新要素并完善系统，丰富的武将、最强的武器、强







▲元祖《三国无双》，可以看出，很多无双猛将们的兵器早在PS时代就已确定啦。

力的道具、优秀的战马都使该系列的收集乐趣十足。“《真·三国无双》系列”一跃成为PS2平台乃至当时游戏界的一颗闪亮的明星。

而PSP上公布的这款《真·三国无双》，是以《真·三国无双3》为蓝本移植，而随着更多消息的公开，不满的声音也逐渐多了起来。首先是取消了最强武器，令收集要素大减；再有就是整张的地图被化整为零分为了一个个的小战场，这个“走格子”俨然成为日后一段时间以来掌机版《无双》的特色。而与PSP版《真·三国无双》同时公布的，还有NDS版，不过情报少得可怜，但是有一个消息很让人感兴趣，那就是NDS版的《真·三国无双》是Q版人物，听着倒也很吸引人。



▲掌机平台首款《无双》的封面，甄姬与甘宁格外醒目。

游戏发售后，《真·三国无双PSP》还是获得了好评，毕竟这是掌机平台的第一款《无双》，虽然同屏人数缩减，但战斗起来仍然是《无双》风格十足；虽然走格子，但关隘据点等丰富的地形仍然保留了下来；虽然取消了单挑，但夏口的甘宁、虎牢关的吕布依旧斗气十足……而与走格子系统对应的，还有相当于时间限制、同时又与武将回复体力相关的兵粮系统。

除了最强武器、战马、道具这些收集要素都被取消，取而代之的则是副将系统，副将们除了帮助玩家战斗，也提供了战马、道具等多种加成效果。副将中除了无双武将和大众脸们，也有《水浒传》、《三国演义》中游戏未登场的角色，更有《战国无双》武将乱入，这给玩家传达了一个信息：PSP版的《战国无双》正在开发，什么时候推出只是时间问题。

游戏的小单位战斗采用“士气制”，士气下降为0的一方算作失败，击败各种兵长以及武将会加速对方士气的下降，武将进入后会增加该方的士气……不过当士气减为0后，即使敌将未被击败也会逃走，同时结束战斗，这让很多追求击破数和经验值的玩家不爽。而被打败的武将并非真正的“击破”，过一段时间还会在其他砦中重归，因此迅速占领敌方的大型据点、战略要地就尤为重要。砦和兵粮库的设定，让走格子的《真·三国无双PSP》拥有了不少SLG要素。



▶战斗很好地展现了《无双》特有的魅力。


▲初代的战场地图，“走格子”由此确立。

尽管拥有以上种种特色，但人物过关后等级归1、战马道具最终武器这三大要素的取消以及走格子本身仍然为不少玩家诟病，加之系列新作《真·三国无双4》的推出，不少《无双》老玩家尝试下后便继续回到PS2平台去开始新一轮的三国征程，倒是很多一直以来的掌机玩家，初次体会到《无双》的魅力后爱不释手，并在基本完美了本作后，也和老玩家们一起转战PS2平台体会“《无双》系列”原汁原味的魅力，成为了新的《无双》玩家，在征战PS2平台《354》的同时，心里亦同样期待着新的掌机版《无双》的到来。



故国神游

真·三国无双A

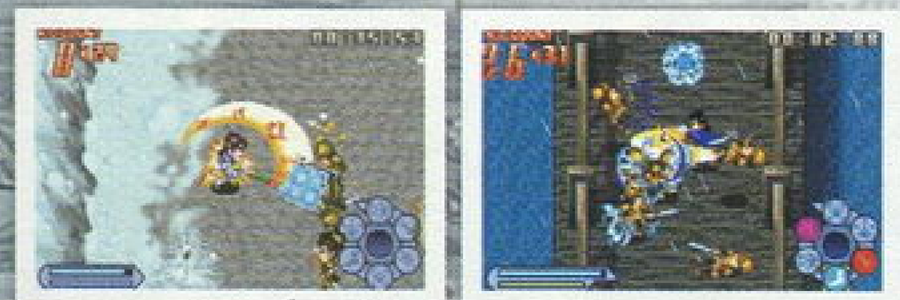


▲《35A》的封面主角是江东小霸王孙策。



▲山川、城池、人物都清晰可见的地图。

话说掌机无双众们正鏖战《真·三国无双PSP》时，又一款《无双》作品在掌机平台上诞生了——Q版哦，不过并不是前面说的NDS上，而是出在已经开始逐渐退出历史舞台的GBA上。说起来这还是“《无双》系列”首次登陆任天堂主机平台，游戏依旧是走格子，但回合制的效果更明显，而且除了战斗，还可以在战场上搜寻道具。可选的武将只有13个，魏蜀吴每个势力可选4个角色，外加吕布。吕布需要三个君主通关后能选出来，而三个君主也都需要该势力一名武将通关才能使用——听起来有点绕，不过也保证了游戏的可玩性，更何况《无双》本来就要每个角色都通关才能感受其乐趣，套用《口袋妖怪》的话说：收集育成的乐趣嘛。


▲战斗很激烈，角色的表情也很生动。

由于机能限制，该作被做成了2D游戏，而同屏敌人数当然也不多，但是这不等于游戏做得敷衍，相反，厂商根据该作的特性，加入了技能盘系统，随着击破数的增加，技能也逐渐增加，加上有武器入手、等级保留的设定，使得本作玩起来和系列原作一样：越打越强，越打越爽。而虎牢关的吕布，也同样是一如既往地强悍，2D下的刚体特性异常霸道，没有受创硬直攻击力又超高，想初级去硬拼，胜算真的很低。



▲吕布依旧是相当可怕的对手。

游戏同屏的人数虽少，但兵种不少，而且枪兵、剑兵、弓兵需要不同的蓄力攻击来对应；人物虽少，但每个人不止使用一种武器，更难能可贵的是，游戏还有最强武器的设定！

尽管可用角色被大幅缩减，又变形为2D大头版，但本作实在是《无双》的感觉十足，除了“一骑当千”的爽快，本身的系统也相当有特色。首次登陆任天堂主机平台的《无双》，用这个试玩性质的GBA版给了NDS玩家一个期待——NDS上的《无双》，应该也会很优秀吧。



▶老曹再次被「火烧赤壁」……

生如朝露

激·战国无双

正如玩家们当初猜想的那样，Koei不会只在PSP版《真·三国无双》里做几个战国武将当副将就了事，1995年末，《战国无双》也终于来到了掌机平台，游戏名为《激·战国无双》，游戏移植自《战国无双》（确切地说是《战国无双》+《战国无双猛将传》），虽然还是走格子，但比起《真·三国无双PSP》，其进化大大超出了多数玩家的预料。



在游戏中，厂商根据走格子的特点，加入了术符系统，使得游戏的战略性大为增加，比如面对坚固的据点，大可以用火炎符一把火烧过去，然后趁火杀入其中；或者自己远在前线征战，大本营却被偷袭，主大将求援声连连，除了用疾风符加快返回速度，更可以用奋迅符等增加我方据点兵将的士气。除了术符，游戏为每个战场设定了任务目标，出色完成就可以增加地图上的行进速度，从而跳过大多数的普通战场的战斗，也为完成更大的目标争取时间。术符和小战场任务奖励这两个设定，让战略要素更为加强，原本妥协让步的走格子系统也充满魅力。而兵粮系统的取消、战斗中掉落回复道具的设定，则让本作玩起来更无后顾之忧。

《激·战国无双》的魅力远不止这些，如游戏画面真正实现了16：9，通关后等级维持让玩家的辛苦不再付诸东流，相当于技能树的武艺



▲魄力十足的战斗画面。

书更让武将越战越强，最强武器的回归更令所有玩家眼前一亮，而且本作的最强武器并不是照搬原作，而是根据改作关卡特点专门设定，收集最强武器的乐趣终于也在掌机平台也得以实现。而PSP版特有的副将系统也在本作中发扬光大，和《真·三国无双PSP》相对应，本作中除了战国的武将们纷纷登场，三国武将们也逐一乱入，不仅作为副将，魏蜀吴他四大势力的知名武将更在隐藏关卡“无双的继承者们”中直接作为对手登场，《无双》史上再度展开了“关公战秦琼”式的战国三国武将大战。

还有一点不得不提的，是《激·战国无双》中同屏人数大幅增加，放眼望去全是敌兵，加之属性效果做得非常好，使得该作的战斗爽快十足。不过作为妥协，游戏的视野也变得短了，在马上时尤为明显，不过除非是喜欢跳马踩人，一般时候对游戏整体上的影响并不大。

《激·战国无双》的优秀表现让《无双》玩家、尤其是掌机《无双》玩家看到了希望：这是《无双》，但却是另一种《无双》，一种PSP版特有的《无双》！掌机版《无双》从此不是家用机版的简单缩水，而是拥有了自己的特色！



真·三国无双 二度进化

《战国无双》推出后，《无双》在家用机平台上给人一种感觉，那就是一年《真·三国无双》、一年《战国无双》。而在《激·战国无双》之后，多数掌机《无双》玩家其实并不在乎接下来会是“三国”还是“战国”，而是新的PSP版《无双》会有怎样的表现和怎样的进化。新的掌机版《无双》游戏公布后，副标题就是“二度进化”，这就更值得期待啦，谁知道在掌机版特色与《无双》风格均十足的《激·战国无双》后，以《真·三国无双4》为蓝本移植的《真·三国无双 二度进化》，究竟会带给玩家怎样的惊喜？



游戏发售后多少有点让人失望，因为游戏并非在《激·战国无双》基础上进化，而是在《真·三国无双PSP》的基础上，战斗中不是《激·战国无双》那样缩短视野但人物众多，依旧是人数不是很多但看得远。而走格子也没有什么任务系统，为占领的格子依旧要老老实实一格一格地去走去占领，曾让玩家恼火不已的兵粮系统再度回归，过关后人物等级仍然回归1级……难道，这真是一款欺名盗世之作?

继续玩下去就会发现：并非如此。首先是战斗时的画面比PSP的前两作都有不小的提升，画面更细腻了不说，拖慢现象也基本没有出现。兵粮系统虽然回归，但只要玩家不刻意去到处绕着玩浪费时间本作基本不会在时间上卡住玩家；人物等级虽然过关后归1，但由于统率能力的成长，倒也以另一种方式让玩家在下一战中提升了基础能力——这一设定其实在《真·三国无双PSP》中就有，只不过不是那么明显。4代的觉醒系统在本作中演变为了觉醒槽，只要槽满就可以发动爆斗气的觉醒状态，该状态下角色呈攻击不会被中断的刚体特性，攻防能力大幅提升，更可以直接发动真·无双乱舞，这在面对强敌时非常有用。而且，游戏中同样可以入手武器和战马，虽然没有最强武器，但普通武器也同样有高低贵贱之分，这姑且算是厂商偷懒或是希望玩家玩得更久吧；战马则不仅会随着升级而增加基础能力，更会增加给玩家帮助的战马能力，而最强的四大名马也需要特定方法去拿，一定程度上给本作增加了收集要素。



▲韩信和孙权并肩作战?



▲4代丰富的攻城守寨兵器也在本作中登场。



▲小战场更多、要素也更多的《二度进化》地图。

游戏虽然取消了《激·战国无双》的战场任务决定下一步行动力的设定，不过也在地图上增加了本作特色的新要素，如村落，去村落完成指定的任务就会有奖励；隐藏的宝物库不仅有好东西可拿，满足条件更可以让守护宝物库的特定副将加入，特定副将的收集也一定程度上增加了游戏的耐玩度——满足条件完成收集要素，正是“《无双》系列”的一大魅力所在。而登场的特定副将也可谓是来自“五湖四海”，《三国》的无双猛将、以《战国无双2》形象登场的日本战国武将、来自《水浒》的好汉、楚汉争霸的英雄、神仙……真真正正是乐趣十足。惯例地，由于《战国无双2》武将的登场，大家也期待起《激·战国无双2》来……



故纸西边

真·三国无双DS 斗士之战



◀最早公布的《真·三国无双DS》的图片。

《战国无双2》实在是很棒，然而《激·战国无双2》却就是坚挺着迟迟不来，就在玩家翘首期待时，到了2007年4月，新的《无双》降临到了掌机平台，这款游戏，就是曾被GBA版《真·三国无双》萌到的《无双》玩家们期待许久的作品——《真·三国无双DS》。

说起来《真·三国无双DS》的发售，实在是一波三折，早在NDS公布之初，这款游戏就在支持软件阵容之中，接下来便没有了消息，一直到2005年末，该作才更新了游戏图片，而这几张游戏图片，正是让玩家对该作期待的“罪魁祸首”。

图片中我们看到，角色走的依旧是GBA版的可爱大头风格，而人物的表情丰富可爱，图片上同屏人数不少，射台据点等设施也一应俱全。上屏战斗画面、下屏大地图，其中一个地图很轻易地被《无双》老鸟们识别出来，是黄巾之战。而且——地图上没有格子，这意味着什么？意味着NDS版的《真·三国无双》，将是一款有着Q版特色、同时不用走格子可以一气呵成完成战斗的《无双》，可以说，GBA版的激烈有趣，将在NDS版中得以完整地发扬光大！不仅如此，游戏还公布了不少Q版武将的人物图，制作人白幡都弘更是给玩家以承诺……



可惜，接下来的依旧是期待……漫长的期待……



当游戏最终有了新消息和发售日期时，玩家都有点无语，人物还是Q版，可武将变成了卡片收集，更关键的是可用角色竟然只有三个原创武将！三个武将的《无双》，这个设定听起来像是在开玩笑，但Koei竟然真就这么做了。三个角色倒也各具特色和个性，但人物实在是太少，而且系列惯用的按键布局也被改变，虽然增加了新的妨碍技能，但键位的改变总是让人觉得有点不爽。





◀▲曾经公布的“大头《无双》完全版”。

而实际游戏中的人物并非GBA那样的Q版，基本上算是正常比例，同屏人



物也不少，战斗时的激烈自然也没得说，虽然走格子的系统依旧在，但不仔细体会可以说基本感觉不出来，这也算是本作的一大优点。不过和敌将的战斗时感觉却完全变味了，一些原本挥刀弄枪的三国猛将，不少竟然变成了魔法师，整屏的魔法看起来效果固然不错，但感觉那是相当的奇怪。事实上，无论敌方我方，真正意义上的战斗只是玩家所用主角与对方主角间的两个人的战斗，其他的杂兵也好猛将也罢，只是陪衬，真的是陪衬。



卡片系统的收集应该算是本作的收集要素了，卡片的Q版无双武将绘制得还算精美，然则徐晃等系列老牌猛将竟然成为了大众脸。把卡片对应的武将安置到战略要地的设定也不错，然而再强的猛将也难以匹敌对手的攻击，因为对手即使败了也会很快再现，然后继续去攻击我方的武将，再厉害的武将也受不了这种打不死的家伙的车轮攻击啊。玩了后笔者经常纳闷——这是什么样的隐世高手，竟然能把叱咤三国时代的知名猛将一一击败？

多年的期待换来了这么一个结果，Koei也被不少NDS玩家骂，想做就好好做，不想做就该干啥干啥去，这算怎么回事啊？结合其后同样饱受恶评的Wii版的《战国无双KATANA》，玩家们不得不问：Koei这是有意黑任天堂吗？而从最初公布到公布出预览图片、最终以这个形式出来，《真·三国无双DS》背后是否隐藏着Koei公司内部的斗争，只有Koei自己心里最清楚。

鳳凰栖梧

无双大蛇

NDS上的《无双》不争气，咱也没必要跟Koei生这气，毕竟玩游戏属于愿打愿挨，不喜欢大不了不玩，有那生闲气的精力，不如继续期待《激·战国无双2》，不过《激·战国无双2》依旧没有任何消息，但新的PSP版《无双》公布了，而此次的《无双》，竟然是“三国战国武将大融合”的《无双大蛇》。

说来“关公战秦琼”算是“《无双》系列”



■两个时代最强武将的梦之对决，是本作的一大卖点。

的老传统了，在第一作还是3D格斗类型的《三国无双》中，就有隐藏人物织田信长和丰臣秀吉；而后在《战国无双》的无限城吕布亦有客串，加之《激·战国无双》隐藏关的三国战国武将大PK尝试，集合了《战国无双》、《战国无双2》和《真·三国无双4》全部武将的《无双大蛇》的推出倒也不算奇怪。除了三国战国武将，游戏还加入了远吕智和妲己两名BOSS级角色，大概是角色太多，因此角色的列传被取消，取而代之的是从前按势力设定剧情的模式，以魏、蜀、吴、战国划分剧情，而且各势力武将都分散在不同的剧情之中。每个势力的关卡除了正传还有外传，关卡数量可谓非常多，但是即使这样，十几号人用一个剧情也难免会有枯燥之感，好在出战时是三人一组，一定程度上算是减轻了游戏中人数上的负担，然则并非同时作战……

比起以前的家用机“《无双》系列”，《无双大蛇》最大的变动是让玩家随意自己打造强力的武器，林林种种的属性战斗中往往同时发挥效果。大概是属性过多，一些属性在修正性能的同时也对招式性能产生了影响，比如那些C4差劲的三国武将就成了受害者，在《真·三国无双4》中，招式再差，只要C5把敌人打到空中后落地时砍得准，也可以靠这招把强力敌将连到死，而在本作中没有神速影响时这样也可以，可随着神速等级的提升不足就出来了，很多人的攻击判定竟然被移到了身后，想顺利将敌人打浮空，按最后一下蓄力键时需要同时回身，操作起来别扭不说，而且很多没属性加成。



为了增加收集要素，很多角色也不是随便就能使用，也和从前的《无双》作品中拿最强武器和名马那样满足一定条件才行；而作为收集要素，每个角色有自己专属的专用道具，不过仅仅是为收集而收集……最值得一提的是本作的难度，高难度下，即使是杂兵的攻击意识也很高，没有刚体特性的话，乱军包围中有不小的几率会被乱枪戳死，弓箭手、火枪手更是高难度下最让玩家头疼的要素——没有之一，威力虽然不大，但是会让乱军中的我方武将进入受创硬直，接着被周围的敌兵敌将围殴致死。而且本作的受创硬直是连续的，这在普通难度下不是很明显，但是高难度尤其是激难，就几乎成了秒杀，被攻击后还未等从受创硬直中恢复，又一个甚至多个攻击袭来，加之激难难度下敌方恐怖的攻击力，玩家往往承受不了几下攻击，乱军中一旦被打着基本就宣告死刑了。不过能去挑战激难，玩家也是做好充分准备的，最起码阳、斩两大属性是必备，于是激难难度下，原本的一骑当千变成了互相秒杀——你不一招解决了我，我就一招解决了你。



▲强悍的魔王远吕智。

说了这么多可能有读者要问了：咱不是在说掌机版《无双》么？没错，马修我一直在说，刚才说的那些PS2原版的要素，无论是正面的还是负面的，在移植到PSP版后都是一成不变，连标题都从本作开始和家用机版完全相同。然而这些不算什么，让掌机《无双》玩家兴奋的是，战斗也是一成不变——掌机版《无双》终于告别了走格子，在PSP上玩家也可以像一路飞驰地去驰骋战场了！但作为妥协，（又见“妥协”……）游戏在视野上也进行了缩水，不过Koei很会在这方面进行遮掩，使用了“雾化”的效果，很多玩家



▲非常激烈的战斗，打得已经乱成一团了……

初玩PSP版《无双大蛇》时都会觉得雾大，房屋城池树木这些往往远了什么也看不着，近一些有个模糊的影，再近了才会清楚。

虽然是掌机上首款突破了走格子、奔走于大地图的《无双》，但本作的争议也相当大，首先原作作为一款杂糅之作在很多方面不尽人意，而原味移植后虽然可以纵横驰骋于战场，但也让本作完全没有了自己的特色，《无双大蛇》真正地成为了PS2版的完全移植——当然，对于掌机玩家来说，这个不算什么，因为这一作真正让纯掌机玩家体会到了最原汁原味的《无双》乐趣。

对酒当歌

无双大蛇 魔王再临

《无双大蛇》推出时正好是次世代《无双》来临的时候，当时新的《高达无双》虽然有这样那样的不成熟之处，但却也给人耳目一新的感觉。而《无双大蛇》，当时则是被认为PS2时代《无双》的谢幕之作——不过事实并非如此，Koei的30周年之际，杂糅了两大系列的《无双大蛇》竟然也有续作，而且新增了新角色、新系统、新剧情……当然，也移植到了我们的掌机平台上，由于掌机版和家用机版实在是没多大区别，这里就也和《无双大蛇》一样混在一起说吧。

游戏的剧情是承接《无双大蛇》的，说的是大蛇被灭亡以后，老和尚平清盛在仙界解救了被囚禁的孙猴子，和妲己一起去找复活远吕智的卑弥呼，然后复活远吕智，而为了平定这场混乱，仙界的女娲、伏羲、太公望也登场了，源义经也出来继续找老冤家平清盛……故事听起来虽然乱，但是一干新角色还真就这么登场了！如此一







▲觉醒服装登场！



来，《无双大蛇》的时间限定就不再只是三国和战国，而是把源平合战时代甚至更久远的邪马台古国也囊括进来了，当然只是人物加入而已。既便如此，游戏还是给一些新角色新加了专门的战场，如连据点都挂着白幡的邪马台、大雾弥漫的五行山——说到这也要提一下，PSP版的《魔王再临》中，“雾化效果”依然存在，但已经改善了不少，如果不刻意去注意根本体会不到，也就是说，视野上本作基本上没有什么影响。关卡上虽然取消了外传，但却额外增加了剧情模式，原创的故事，精彩的组合，激烈的战斗都显示出本作的诚意。此外，敌方大众脸也更加丰富了，增加了牛鬼、百目目鬼这样强调威力和速度的敌方NPC，而且在对战模式中玩家还可以选用这两个家伙。人物造型上除了一些《战国无双》角色的2P服装回归，PSP版还为夏侯惇、赵云和孙尚香还增加了尚未发售的《真・三国无双 联合突袭》中的觉醒造型，这也成为当时玩家们的一大话题。而随着大量《真・三国无双4 猛将传》和《战国无双2 猛将传》的关卡也大量加入，《战国无双2 猛将传》中新增的武将也都作为新角色加入本作。大概是前作的一些连续攻击附带的连续属性发动太过霸道，本作把那些多段的蓄力攻击一律都改为了最后一下才发动属性。本作的最优秀之处则在于难度的把握上，敌兵不再是傻站着等着玩家去切的草，而是攻击意识极强的士兵，但也不至于在一顿围殴中让玩家丧命，血红的话更可以发动合体无双技能一发逆转——毕竟玩游戏玩得是痛快，而不是真实，追求真实的话，任何人一枪戳过来，不死也没什么战斗力了。当然，高难度下那些火枪手弓箭手还是要先除之而后快的，哪怕后面一众敌兵敌将追着砍也得把这些远程兵种优先解决掉，否则混战中被他们一骚扰，我方还是很难全身而退。

收集方面，武将的出现条件不再需要满足那么多限制条件了，而个人道具也被贵重品所取代，林林种种的贵重品也够满足玩家的收集欲望了，而游戏的手机乐趣远远不止于此，因为与贵重品对应的还有武器炼成能力的合成。炼成能力是本作为武器新增的效果，其中不少解决了武将在力、速、技上的不足。

本作整体上素质颇高，不过争议还是有的，最让人诟病的就是天舞这一“官方金手指”了，武器装了天舞，每一击都有属性，战斗真的成为了切菜，而游戏在难度把我上已经做得非常好了，加了天舞却使得平衡性大减，还好玩家可以选择不装。而炼成能力的合成本身也实在是够复杂，除非特意去背，否则攻略很难离身，对于随时随地玩的PSP版限制就更大





▲刘关张的合体无双。

了，好在一些自制软件有在游戏中打开文本的作用，不过对于没刷过机器的玩家还是要随身带着攻略。还有一点让玩家不爽的，是真·远吕智的出现条件，表面上看是全部关卡都通关一遍就能出来，但问题是有那么一些关卡需要每个参与者的熟练度都达到满值才能出现——这实在是个耗时间的活，原本熟练度和等级还算大致对应，但随着游戏“经验值加”的经验值加成，中后期往往当武将的等级满了，还要为熟练度不停地去刷……就笔者个人来说，玩PS2版时对着电视去攒熟练度实在是相当枯燥无聊，以至于最后放弃；不过在PSP上，在等候、乘车等时，不知不觉竟然也完成了，打出了全部关卡、打出了真·远吕智，过程上倒也没有什么枯燥无聊感，毕竟练熟练度的那些时候闲着也是无聊——从这点上来说，《魔王再临》出在掌机上要比出在家用机上合适，毕竟是到处带着玩的掌机。

昔梦登天

真·三国无双 联合突袭



好，下面有请：掌机《无双》中画面最好的、掌机上惟一原创的、同屏人数最少的、打起来最没《无双》感觉的、敌人最神出鬼没的……集合了无数“最”字头衔的《真·三国无双 联合突袭》登场！

确实，本作是本篇专题中介绍的“《无双》系列”作品中最没《无双》感觉的，跟GBA、NDS版的《无双》也没法比，之所以放这里，除了名字里确实有“无双”二字，更关键是登场的武将的觉醒前造型都是实实在在地来自于《真·三国无双5》，在游戏预告时，除了精美的CG动画，更有角色在空中飞来飞去大战巨型怪兽的场面，这样的设定难免不会让人联想到PSP上人气颇高的“《怪物猎人携带版》系列”，难道三国猛将们不再是驰骋沙场，而是去狩猎传说中的神兽妖兽？不过也有一些《无双》玩家联想到的是《高达无双2》，因为《高达无双2》中就有巨大MS和MA的设定，一番激烈战斗后，巨大的机体堂皇登场，将游戏的高潮再次推进……那么本作呢，虽然想起来有些不大现实，但毕竟这是《无双》啊……

事实证明，“一小撮”《无双》玩家们真的想错了，这就是一款“狩猎”游戏，普通的战斗都是陪衬——因为同屏的人数太少了，不过敌人们的战斗力都不错，真正让人恼火的是天上飞来飞去的家伙们，飞得高飞得快不说，而且会远程魔法攻击，而这种杂兵的升级版便是黄巾之乱的张角张宝张梁三个家伙了，真正的妖人，漫天乱飞乱放魔法，没有弓箭实在会让人打得很累。武将以及武器的强化分别通过武幻和战玉来完成，而且本作也可







以和《魔王再临》一样能配出“官方金手指”一样的组合，没试过的玩家可以尝试下鬼神铠+痛转化改+高扬药丸，再搭配其他的效果来亲身体验下。

游戏的亮点就是对决巨大怪兽，虽然面对巨兽，无双武将们即使觉醒了仍显得很渺小，但是凭借灵活直接攻击要害感觉也是相当不错。不过游戏的武将们来自于《真·三国无双5》，招式也是饱受争议的连舞攻击，在这种怪兽巨大化、敌将满天飞的情况下，是否实现连击倒也不是那么重要。游戏的难度不低，对于玩惯了《无双》的玩家更是缺乏感觉，好在游戏有自己本身的特色，而如果将本作也算作《无双》，那么本作的画面绝对是掌机“《无双》系列”最好的，没有之一，巨大的怪兽、战斗机器很有魄力，站在高处时举目远眺，远景也足以让人心旷神怡，虽然知道游戏类型关系本作可以有充足的空间去制作画面，但是……以后的《无双》也还会是这样吗？这多少给玩家一点期待，另外，五代武将新形象也传达给了玩家一个信息——PSP版的《真·三国无双5》也不远了，毕竟在PS3/360和PSP中间，还有PS2版的《真·三国无双5 Speciel》做缓冲，移植也不是没有希望。

当初，Capcom看好了Koei的《无双》这个点子，制作了一个同样一骑当千的《战国Basara》，但游戏有着自己的独特风格，除了如标题中“Basara”所标榜的华丽绚烂，游戏也有着浓厚的卡氏动作游戏风格，丰富的兵种就是特色所在，画面用色上也更加鲜艳——种种原因，使得《战国Basara》也成为了一个系列推出至今。而Koei则反过来又看好了Capcom《怪物猎人》的点子，推出了本作，虽然一些《无双》玩家抱怨游戏没有一骑当千的感觉，但这并不妨碍大家喜欢，游戏的销量还算让人满意，如今本作还推出了PS3/X360版，成为了掌机平台上为数不多的“逆移植”之作。



星汉灿烂

无双大蛇 魔王再临 增值版

话说在PSP版《魔王再临》推出之后，Koei意犹未尽，又在PS3上推出了融合《无双大蛇》和《魔王再临》两作的《无双大蛇Z》，画面虽然没多大进步，但PS3机能支持下使得原本就不少的同屏人数再次暴增，大概是嫌吸引力不足，还加入三藏法师和弁庆，顺便还把牛鬼和百目目

▲大众脸也有翻身的一天。

▲这是日本ACG中的第几个女版的三藏啦？

鬼两位妖将扶了正……

而《魔王再临增值版》——这本来是《魔王再临》的其他版本，可偏偏加上《Z》中的新要素，三藏法师、弁庆登场，牛鬼、百目目鬼不仅可以在故事模式里使用，还在剧情模式中有专门的列传。说来牛鬼虽然登场晚，但在“《无双》系列”竟然也占了不少个“第一”，比如是系列第一个普通攻击都连不上的、块头第一大的，更匪夷所思的是，这么大块头竟然很轻松地骑在马上并且马也依旧健步如飞——话说这个家伙是气吹起来的么？

有趣的当然不仅仅是牛鬼，无论是新加的12个剧本还是原有剧情，中文语言下，很多原本被忽视的剧情乐趣也都被玩家们发掘出来了，关键的、更关键的，仍然是游戏本身的素质非常高，就像前面说《魔王再临》时说的那样，难度把握得非常好，既不会三下五除二把玩家围殴解决掉，也不会让玩家有切草的无聊感，混战之后、血红之时一个合体无双瞬间逆转，相当有成就感。还有一个贴心之处，就是4P服装，在《真·三国无双5》中登场的三国武将们拥有了5代中的造型，给玩家多了一份新意；而一些战国武将的经典服装如真田幸村的全副盔甲也亲切回归……

其实关于本作，能说的也就是以上这么多，不过本作总让笔者联想到了“《无双》系列”非常熟悉、但是没在掌机上出现的三个字——猛将传，增加新人物、新关卡、新剧情，这不就是《猛将传》么，当然，该作还没增加以往《猛将传》中新武器、原创角色这些要素，但考虑到这是一部游戏收录原有的以及新加的全部，倒也算是合格的“猛将传”，不过这种形式更像《真·三国无双5 Special》……不管怎么说，就个人评价来说，本作绝对是掌机版《无双》中最优秀的一作。



▲牛鬼的攻击也是霸气十足！

腾蛇乘雾

真·三国无双5 Special

《真·三国无双5 Special》登陆PSP平台并不让人意外，毕竟人物造型和武器都在《联合突袭》中登场了，而Koei绝对不是放着钱不赚的主，虽然《激·战国无双2》遥遥无期……不过《真·三国无双5 Special》已经是移植版了，虽然增加了新要素，但是相对于PS3/X360版，游戏毕竟还是缩水不少，再次向下移植，那得缩水成什么样啊！



该来的还是会来，相信大多数玩家玩上PSP版《真·三国无双5 Special》后都会有两个强烈的感觉：1.动画真漂亮！2.雾好大……

游戏收录了相当多精美的CG动画，就感觉上来说，和PS3版的动画没有什么差别，当然，本质上说CG动画就是播片，但是5年时间PSP的机能潜力被挖掘得画面进步如此大，作为掌机玩家的笔者还是感慨……

那大雾呢？自然就是从《无双大蛇》开始对画面进行缩水的一种形式了，大雾在晴天的战场其实并不算太严重，可沿着大雪的虎牢关、夜战的官渡赤壁这一路线打下去，真的会很让人无语。如果之前还玩了《魔王再临》，那么本作初进入游戏后的难度也很让人觉得无聊，敌兵敌将简直是在傻站着等你砍……不过随着游戏的进行，难度也是跳跃提升，本来还割草切菜地随便出入于敌兵中，到了中期，敌将们的攻击意识忽然强了起来，杂兵们也随着一声令下举枪齐刺，弓箭据点如果不及时占领，箭楼上一阵箭雨也会重伤玩家……从这点上来说，严重的雾现象、难度过低都是个别现象，但是如果玩家的战斗正巧从虎牢关开始，那得出上述结论而放弃游戏也完全正常。而且五代本身的连舞系统也会让玩家的初期战斗很沉闷。其实随着技能的增加和练舞槽的积累，游戏会越打越爽，后期的攻城战更是5代特有的魅力；游戏的画面也相当不错，不算《联合突袭》的话，说本作是掌机版







▲攻城战是"《真·三国无双5》系列"的一大亮点。

《无双》中画面最好的一作并不为过……但种种优点都需要深入玩下去才会体验到，然而除了FANS，谁会坚持过初期的沉闷？某种意义上说，该作是系列最FANS向的。

PSP版新增了蛮王孟获，虽然模样不招人待见，但是打起来还是相当狂野爽快的，不过也和前面说的一样，想体验到新人物的爽快，同样需要忍耐初期的单调攻击和低难度……

而该作、也是5代最让人诟病的两点，就是刷武器和刷马，取消了最强武器让玩家去刷，说厂商偷懒并不过分。如果说刷武器还有高难度关卡出好武器这一规律可循，那么刷马就简直让人抓狂了，无任何规律可循，PS3版和PS2版有设定时间刷马一说，按照这个规律PSP版也应是如此吧？然而一般的玩家怎么能知道如何破解这时间与优秀马匹的联系？大多数玩家仍然是在官渡等可以速战速决的关卡去一遍遍去刷，好不容易刷出来了，接下来的培养又是同样随机，而且更没规律可循，只能反复地刷、反复地重打，虽然最终培养出拥有4项技能高级马匹后很有成就感，但这期间过程的枯燥，不是铁杆FANS又如何忍受得了？《魔王再临》中真·远吕智的出现条件固然苛刻且耗时，但好歹是积累，慢慢打肯定会打出来；而本作的刷马，实在是太考验运气了，从《真·三国无双5》就饱受诟病的设定，两次移植仍然不修正，厂商偷懒取巧的同时，也使得抱着试试看的潜在玩家知难而退。





▲战马够强的话，吕布也能直接撞死。

从大众向来说，这次《无双》实在是与非FANS群体走得有些远了。

还我江月

掌机《无双》的影响和《无双》的未来

掌机上的《无双》从零起步，5年间竟然也推出了8作，推出的频率还是很可观的，这里要说的是，掌机上的《无双》并非只是厂商在榨取剩余价值，也在掌机版《无双》中尝试增加新的要素，并对后来的《无双》作品产生了重大影响。



▶《激·战国无双》将「《无双》系列」的「穿越精神」发扬光大。





▲从《二度进化》到《真·三国无双5 pecial》的战马系统的传承。

同样在走格子时代，每个野战场、据点都需要玩家消灭一定数量的敌兵，将敌方士气减到0，才算作小范围的胜利，这个设定在“《高达无双》系列”中被启用，战场中一个个区域正是野战场、据点的另一种表现形式；而在《真·三国无双5》中，消灭敌将、副长、据点兵长加速降低据点防御度的设定更是几乎照搬“走格子无双”中的据点攻占模式。

掌机版《无双》的另一大影响便是战马的收集和培养，在以往的《无双》作品中，如果不携带专门的蹬类道具，武将都是徒步登场，想要骑马只能在战场上抢。然而《真·三国无双 二度进化》中打破了这一传统，占领一些宝物库就可以得到战马，而且根据武将的马上战斗，战马本身也会成长并增加实用的特殊效果——这个设定在《真·三国无双5》中被完全继承并进一步强化，除了增加战马的技能效果，也增加了战马评价，使得玩家在培养初期就可以选优秀的对象进行培养。

从走格子到大战场，从掌机版《无双》独有的游戏名到如今掌机版家用机版游戏名完全一致，这期间我们可以看出“《无双系列》”在掌机平台上的逐渐进步，然而相比从前加入众多新要素的“走格子”，今天的作品虽然原汁原味但也一定程度上丧失了自己的特色，不过对于纯粹的掌机玩家这并没什么坏处，增加了体验原作机会何乐而不为？

在移植掌机的过程中，Koei真的做了不少尝试，“大头无双”便是如此，虽然角色变形，但在整个游戏历史上说，有《SD高达》、《SD快打旋风》、《VR战士Kid》、《口袋战士》等一大批“大头版游戏”成功在先，这条路还是完全行得通的，尤其是有GBA版的优秀表现，更加深了NDS版“大头无双”的期待度，然而这个创意却胎死腹中，换个模样敷衍了事……如果NDS上还能继续出《无双》，笔者真的希望回归到《真·三国无双A》那样的大头风格中去。



NDS上的敷衍注定了掌机《无双》的主要土壤仍是机能足以表现原作风格的PSP上，过去这样，现在这样，将来还会是这样。就移植程度上来说，PSP版画面的缩水主要体现在人物及背景的精细程度上，不过在屏幕相对小的掌机上来说，这个影响并不大；而另一缩水之处就是视野上的缩短，从笔者个人体验来说，适应后也是基本没有影响。以后的《无双》不出意外应该都会在这种画面缩水的前提下进行移植。

如今的家用机已经完全进入了新时代，《无双》也不再只局限于三国、战国两大历史时期，除了诞生于PS3发售初期的“《高达无双》系列”，不久前厂商更公布了《特洛伊无双》甚至《北斗无双》，而这些作品有多少会让玩家在掌机上体验到实在难说；《高达无双2》虽然在推出PS3/X360版的同时推出了PS2版，但PSP版却杳无音信；倒是《真·三国无双5 帝国》被宣布跨过PS2版直接移植到PSP上，虽然行为本身上来说多少有点不厚道，但这也向玩家传递了一个信息，即使没有PS2平台的过渡，《无双》也会直接推出PSP版。那么《真·三国无双5 帝国》后会是哪款《无双》登陆到掌机上？《战国无双3》？还是其他新生的《无双》作品？不管是哪款，作为《无双》玩家，我们的掌机以后也还将继续会是实现一骑当千英雄梦的平台。



文 羽纹 美编 咕噜



《冬宫》是著名元祖RPG“《巫术》系列”的衍生作品，其卖点在于丰富的职业系统和多变的迷宫探索。本作中没有所谓的主角，玩家要从12种可选种族和16种职业中，悉心组建出自己的队伍去冒险，每种职业和种族都有自己的特色，可玩性很强。另外，迷宫探索也继承了“《巫术》系列”的优良传统，第一人称视角、复杂的迷宫结构以及步步危机的陷阱，能给人带来强烈的冒险感觉。游戏的难度比较高，但耐玩性也很强，对传统RPG感到厌倦的玩家不妨试试本作，虽然上手不易，但迈过这道坎就会沉浸于其乐趣之中。

PLAYSTATION PORTABLE

冬宫II 双生女神与命运大地

エルミナージュII 双生の女神と運命の大地

Star Fish	RPG	预定2009年10月29日	日版
1人	6090日元	无对应周边	

角色创建



创建角色是本作的玩点之一，除了12个种族和16种职业的搭配以外，游戏中还有FACE LOAD系统供玩家将PSP记忆棒中储存的图片上传，作为游戏中的角色头像。玩家可以把自己喜欢的动漫游戏角色的头像用在游戏中，不过游戏中的图片只支持BMP格式、分辨率为48×48、最大支持256色，有兴趣的玩家可以自己制作头像图片自娱或分享。

角色登录相关

创建新角色时，需要在训练所选择“冒险者登录”的指令，之后要求玩家设定创建角色的资料，包括姓名、昵称、种族、性别、性格、年龄和职业。其中姓名和昵称对角色没有影响，可以依个人喜好自由设定。种族则关系到角色的初始能力以及种种特殊能力，对角色的能力影响很大。性别方面，注意“神女”这一职业仅限于女性，除此之外性别再无任何影响。



性格相关

来说说比较重要的性格，有善、中立和恶之分，这影响到一些职业的选择，如中立者不可以当僧侣、司教；君主限定为善，而忍者限定为恶等等。不过没必要过分拘泥角色的性格，善恶并非是指道德上的好坏，而是类似于“《真·女神转生》系列”所沿用的Law－Chaos之分，将自己角色性格设定为恶，并不会使这名角色成为反面奸角。另外，善恶两种角色不能存在于同一队伍中，但中立者就不受限制。在队伍中需要君主、忍者这类职业时，务必要注意队伍成员的性格相性，在迷宫冒险中亦会遇到一些特殊事件，从而改变角色的善恶立场。

年龄相关

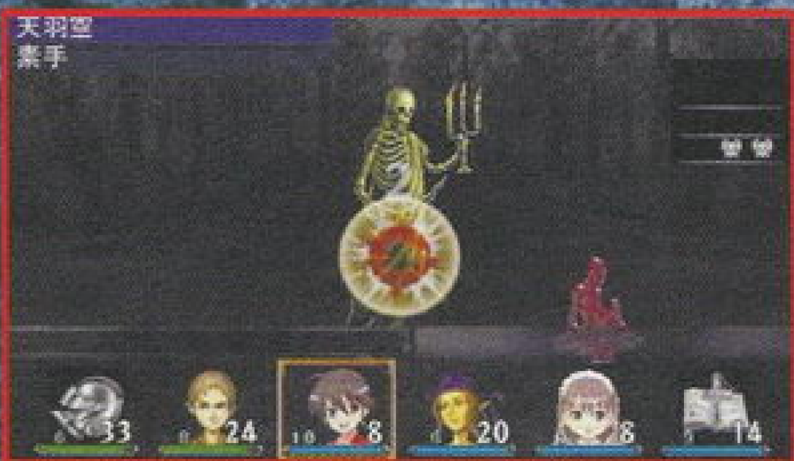
年龄和角色能力有重要的关系，设置范围为10～999岁。原则上来说，年龄越低，获得的初始能力点数就越少，但升级时能力成长率就越高。年龄高时，虽然能获得较高的初始能力点数，但是升级时的能力成长率就很差，甚至能力还会倒退。另外，角色的初始能力点数是在一个区间范围内，大家可以通过S/L来获得较满意的数值。

最后就是职业和头像选择。很多职业都要求一定的能力基础，越高级的职业所要求的初始能力也就越高。但游戏中并没有所谓的职业强弱之分，每一种职业都有自己不可替代的特点。至于头像，除了自己上传的FACE LOAD以外，还可以选择系统中默认的职业头像和人物头像。

迷宫冒险

组队相关

本作难度比较高，一方面是因为迷宫的结构复杂，很容易把人绕得晕头转向，另一方面是因为各种BT的机关陷阱，而且遇到的怪物杂兵也不是泛泛之辈。所以，要在危机四伏的迷宫中生存，就一定要有一支完善的冒险团队。在ビステール城的酒馆中可以招募同伴，并且



编辑队伍成员的次序（在迷宫中同样可以自由更换队伍成员次序）。队伍一共由6名成员组成，前3名成员是在队伍前排，后3名成员位于后排。队列位置和战斗时的攻击距离有关，如射程为S（Short）的武器，只能在前排成员攻击前排敌人时才有效；射程为M（Medium）的武器，可以在后排攻击敌方前排，或者在前排攻击敌方后排；而射程为L（Long）的武器，最大攻击距离是己方后排到敌方后排，各类咒文的射程和L射程武器的攻击距离也等同。所以在队伍中，战士等职业一般都站在队伍前排，而队伍后排自然是血少防低的法师和远程攻击职业了，不过这也不绝对，比如装备盾牌的僧侣就可以站在队伍前排承担肉盾的角色，而装备弓的战士站在后排也丝毫不影响战斗力。

宝箱开启相关

除了组队和队列以外，怎么处理宝箱也是个很关键的问题。战斗后所得到的宝箱，都包含有不同的机关，贸然开启会承担很大的风



险，甚至付出队伍全灭的代价（笔者就因为解除宝箱机关失败，而导致全员石化……），所以队伍中一定要有解除宝箱机关的成员，除非你面对宝箱里的金钱和道具毫不动心。开启宝箱前首先要辨识宝箱的机关，由于人物能力的不同，辨识的结果可能也会有差别。之后再根据辨识的结果来选择解除相应的机关，如果解除机关的人物能力不足，或者是对机关判断失误，那么很有可能因此中招，不过也可能幸运地逃过一劫。盗贼是天生开宝箱的职业，解除机关的成功率比较高，但战斗能力差强人意。狩人、游乐者和忍者也能开宝箱，虽然不如盗贼成功率高，但战斗能力却强得多。另外，炼金术士可以靠咒文来打开宝箱。一般来说，这几个能开宝箱的职业是必须要留在队伍中的。

如果冒险队伍在迷宫中不幸全灭，那也没有关系，只需要再派出一支队伍前往相应的迷宫，到达上支队伍全灭的地点，将尸体运回城——复活即可。所以为了有备无患，有必要培养一下自己的替补队伍。



地图图标说明

图标	作用说明
	冒险队伍所在位置。
	迷宫出口，可以返回大地图。
	事件地点，很多剧情或任务都要在此处触发。
	泉水，调查后有相应事件发生。
	门，可以直接打开。
	上锁的门，需要靠有盗贼技能的角色来打开。
	需要触发剧情才能开启的门。
	可遇敌地点，在地图上没有标识。
	落石机关，使冒险者损失HP。
	黑暗区域，在这里无法看到迷宫地形，也无法查看地图。
	在浮游时才可以进入的区域。
	禁止使用咒文的区域。
	上支队伍全灭时的尸体。
	无法通过传送进入的区域。
	通往上一层的楼梯。
	通往下一层的楼梯。
	移动地板，强制冒险者移动。
	回转地板，强制冒险者转身。
	伤害地板，使冒险者损失HP。
	落穴，强制冒险者落入下一层。
	伤害机关，使冒险者损失HP。
	传送机关，使冒险者强制传送到迷宫随机的区域。
	脱出传送点，强制冒险者离开迷宫返回大地图。

初期流程说明

由于语言障碍，可能很多玩家见到这款游戏时会一头雾水，不知如何进行游戏，自然也无法领略到游戏的魅力。这里由于篇幅所限，不能奉上详细的流程攻略，但也会为大家介绍游戏的初期流程部分。完成这部分流程以后，接下来的自由流程部分就没有那么令人无所适从了。

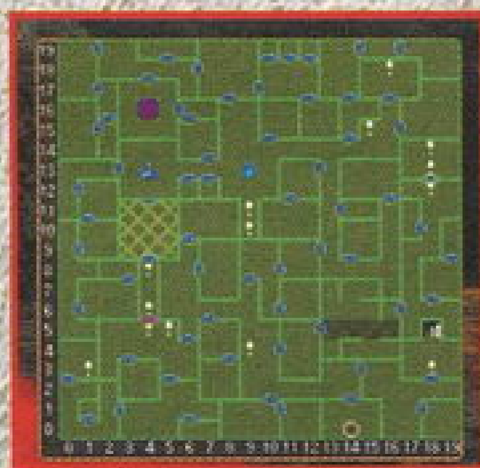
首先，玩家在NPC指引下，逐一参观ビステール城的各个设施，听完NPC的长篇大论后，需要做的是在酒吧和训练场募集同伴以组建一支冒险队伍，之后就可以去王城内接受女王所委托的第一个任务了。虽然第一个任务的难度不大，但因为此时玩家并没有强力的角色，所以事先必须做好组队的准备。个人建议队中有回复职业1～2名、战斗职业3～4名，此外能开锁的盗贼或猎人是必不可少的。

第一个任务要求在ロイベス洞窟的1F内寻找ジュエルリング，这个道具的位置可以通过女王赠予的コンパス来判明，使用方法是在菜单中找到コンパス这一选项，为其注入相应的フェイム（也就是荣誉值），待コンパス的宝珠亮起后，在サーチ设定里选择ジュエルリング即可。这样在迷宫冒险时就会有亮光指向ジュエルリング所在的方位，在以后的流程中，要取得其他的神器也是按照同样的办法。

在ロイベス洞窟1F内不难找到一扇被锁住的门，ジュエルリング就在屋内，但这扇门靠盗贼的开锁技能也无法打开，这时候要注意地图坐标（4,10）位置，有一扇隐藏的门，调查后就会进入密室，沿路走向密室最深处会找到秘密开关，坐标为（14,18），然后原路返回那扇被锁住的门，打败里面的法师BOSS，即可拿到ジュエルリング。



将ジュエルリング送回ビステール王城，就可以正式展开冒险。大地图中各个迷宫以及城镇都全部开放，玩家可以自由来到各个城镇接受不同的任务，然后在指定的迷宫中冒险。接受的任务在大地图画面时按R键可以查看到。另外，有关任务的详细信息可在セムナドク城的神殿中花钱向大神官进行询问。每完成一个任务就会有相应的フェイム奖励，把这些フェイム注入コンパス中，就可以得知其他神器的位置了。总之，这时候的游戏没有固定的流程可言，"接受任务—探索迷宫—完成任务—收集神器"就是玩家冒险的主要流程了。





玩后感

本作的素质毋庸置疑，尽管游戏风格和我们所熟悉的日式RPG有很大出入，但绝对是值得用心体会的好游戏。丰富的职业和道具系统、颇具挑战性的迷宫以及开放自由的游戏流程，完全是发扬了"《巫术》系列"的传统，爱好这个系列的老玩家能找到很多熟悉的感觉，而新玩家也大可借此机会感受一下这元祖RPG游戏的魅力所在。

文 阿鲁　美编 Juxi



本作是一款以音乐和歌剧为主题的RPG，童话般清新的游戏风格适应于各年龄层的玩家。厚道的全程语音、优秀的音乐和歌剧演出、另类的战斗都让本作展现出它独有的魅力，喜欢可爱风格游戏的玩家一定不能错过本作。

PLAYSTATION PORTABLE

光环视频收录

轮唱的圣歌姬 天使的乐谱 Op.A

アンティフォナの圣歌姬 ～天使の乐谱 Op.A～

日本一Software	RPG	2009年10月22日	日版
1人	6090日元	无对应周边	

各选项一览

系统选项

つかう	使用物品	
	メロディーカード	使用旋律卡片
	アイテム	使用道具
じゅんび	战前准备	
	そうび	装备饰品
	チェレスタ	填充、制作旋律卡片以及给人偶装备特殊乐谱
	へんせい	调整队伍
そうだん	查看目前该前往何处发展剧情	
かくにん	查看数据	
	しょうさい	观察角色的详细状态
	かんさつノート	查看已收录的名词解释、人物介绍以及怪物图鉴
しすてむ	系统选项	
	セーブ	记录游戏
	タイトル	返回游戏主界面
	おぷしょん	调整游戏音量以及更换壁纸



战斗选项

こらしめる	普通攻击，选择此项的人将在回合最后和对方选择此项的敌人进行群殴，第一阶段为主力成员参与，第二阶段后备成员也会参与到群殴的队伍中。	
つかう	使用旋律卡片、特技和道具，选择此选项的角色在回合里有优先行动权。	
	メロディーカード	使用旋律卡片，不同的旋律卡片必须由其对应的角色才能使用。
	とくしゅ	使用角色的特技，人和人偶的特技是分开的，需要自行切换进行选择。
	アイテム	使用道具，道具通过在商店购买以及战斗胜利后获得。
じょうほう	调查敌我的当前状态，按下L/R还可以调查到后排的成员。	
へんせい	调整队伍，可随时将前后排队员进行交换，交换后立即实现，不浪费回合数。	
あやまる	逃跑指令，选择后需要连点○键，在引线烧到尽头前完成灭火工作即可成功逃跑。	
とつげきっ！	全员突击，可用在比较有把握的战斗中，游戏中期以后尽量不使用该指令。	

舍小我战法

在游戏流程的BOSS战中，如果不刻意练级的话，敌人的平均等级基本都比我方高出一倍左右，不过游戏的战斗存在比较大的随机性，因此可以用以下方法来对付游戏中几乎所有的BOSS战。首先要将其中一名角色的HP增加到最高的6格，可以通过装备饰品或者技能来达到，然后其他三名前排的出战队员必须持有全体或者单体强力攻击的特技。战斗开始后HP最高的角色使用普通攻击，其他三名角色使用特技攻击对方HP最少的成员，这样一来对方除了使用特技或者旋律卡片外，没有其他方法对三位主攻人员造成伤害，而HP高的队员基本可以坚持一个回合不死，如此一来第二回合结束时对方不是被全灭就是全体处于虚弱状态，而我方的损失最多只有一名队员，第三回合再用一轮特技或者直接选择全员突击就能轻松结束战斗。

思念碎片

思念碎片是制作旋律卡片和恢复旋律卡片使用回数的必要材料，在游戏的世界里，许多地方都隐藏着思念碎片，只要靠近后按□键摇铃后就能获得，游戏后期让クララ学会让思念碎片显现在场景中的技能后可以更加轻松地进行回收。在战斗中，将敌人攻击至虚弱状态时使用ミアベル的特技也可以从敌人身上取得思念碎片。

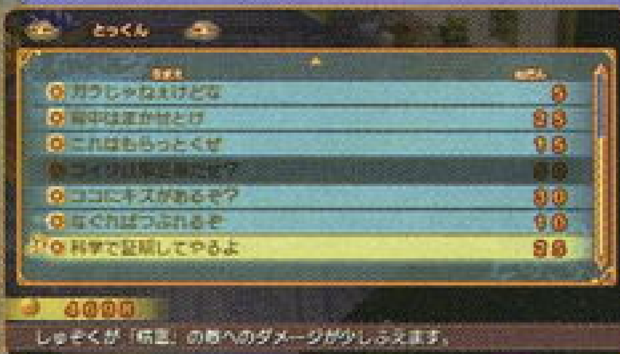
旋律卡片

相当于普通RPG中的魔法，分为攻击类、恢复类以及辅助类三大类型。旋律卡片可以在商店直接购买也可以通过消耗思念碎片自己制作，选择チェレスタ→メロディーカード→さくせい后就可以制作卡片了。刚开始能制作的卡片数量有限，通过完成分支任务等途径获得“周刊マイストロ”并使用后就可以增加可制作卡片的数量，完成各地商店店主的委托任务后除了可以获得金钱奖励外，还可以增加店主贩卖物品的数量，其中也包括旋律卡片的种类。每张旋律卡片都有使用次数，当使用次数为0后可以选择チェレスタ→メロディーカード→チャージ消耗思念碎片回复卡片的使用回数。顺带一提，游戏在战斗后不会直接获得金钱，玩家需要将怪物掉落的道具卖掉后才能获得金钱，或者是完成委托任务以及消耗思念碎片帮助王都ストラディーバ商店二楼的作曲家完成各种课题。



技能/特殊乐谱

在各地商店和右边的NPC对话就可以为非人偶成员学习技能，不同的角色可以学到与自身相对应的各种技能，随着等级的提升可以学习的技能数量也会不断增加。各种技能的跨越性很大，既有增加特技种类、提高战斗获胜率、让逃跑变得更容易、抵御异常状态等对战斗有极大帮助的技能，也有许多诸如可以在地图上明确看到思念碎片的位置、摇铃铛时吸取碎片的范围变大、制作旋律卡片时消耗碎片数量减少等与战斗毫无关系的技能，每个人最多能同时装备五个技能，如何取舍就看玩家自己的喜好了。特殊乐谱的作用和技能一样，相当于装在人偶身上的技能，特殊乐谱除了可以在パンテイロ下方的商店里购买，还可以与某些特定NPC对话后获得，在游戏的世界里可以在各地找到“特殊人偶”，将找到的特殊人偶放回自己的家中后与它们对话也能得到特殊乐谱。



特技



相当于普通RPG中的必杀技，不同的人和人偶拥有的特技性质各不相同，甚至某些角色自身并没有特技。特技和旋律卡片一样也有使用次数，用光之后只有通过使用道具或者是接受司祭的祝福才能回复，本作中与各地教堂里的司祭对话即可接受祝福回复所有体力和特技使用回数。在战斗中，特技的使用往往是取胜的关键，特别是在进行BOSS战时，恰当地使用特技甚至可以封锁敌人的行动，让对方在毫无反击的情况下获得胜利，因此一定要随时保持特技使用数量处于全满状态。

特殊人偶地点一览

名称	地点
カヤノ	调查チェンバロ餐厅里厨师右边的人
ベリー	田园地带アンダンテ，从屋子上方来到右边的场景后调查右旁的人
レザー	调查ブリングランド大圣堂左边房间里的人
ジェニィ	マドリガル调查蓝色音符旁边的人
デッ样	パンテイロ右上房间内调查门口的人
キャンディ	调查サマラント大圣堂左上的房间里的人
ミント	调查ティンパレス海岸的洞里面的人
メリアル	レガート・ブリッジ，マール大陆一侧调查出口的人
ローブ人形ローブ君	调查タムンランド大圣堂入口右上角的人
さくら	调查アンクルン入口处上方的人
お茶くみ子	ミルリトン遗迹，从左上的楼梯下去之后走到尽头，调查那里的人
チェルシス	调查ウィンタランド大圣堂入口左上方的人
でるでるちゃん	调查暗の森ファゴット右上方的人
ルヴィア	クラヴィス城进入中央大门后，调查右上方的人



作为一款RPG，本作在流程方面没有刻意为难玩家，只要进入大地图上有水晶的地点很容易便能找到前进的道路。游戏将主要精力放在了剧情、音乐和歌剧上，因此流程和战斗方面都设计得非常简单，查看任务状态时可以发现角色的基本状态只有HP、等级和强度三项数值，再加上战斗时随机性太大，导致等级在本作中虽然提升得快，但基本丧失了存在的意义，算是一款风格比较另类的游戏。

可怕的午夜祭典

LocoRoco -Midnight Carnival-

本作是“《乐克乐克》系列”的外传作品，游戏仅通过索尼的PSN网络服务以下载方式购买，官方虽然推出了免费的体验版，不过只有两个关卡，要完整游玩就必须购买“制品版解锁包”才行。

推荐度 A

文 伊娃　美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

光环视频收录

乐克乐克 午夜嘉年华 LocoRoco Midnight Carnival	SCE	ACT	2009年10月29日	港版
	1～4人	117港元	无对应周边	



剧情

在大家都已入眠的深夜，竟然渐渐听到从某处传来的很热闹的歌声，好像是很多喜欢恶作剧的布伊布伊聚集在一起吵闹的样子，很多睡得很熟的乐克乐克也被带走了，你是否能通过布伊布伊所设置的危险机关，并和乐克乐克们一起回来呢？



▶场景中的机关多以黑色显示，渲染气氛。

请选择乐克乐克吧！

乐克乐克是星球上的一群可爱而不可思议的生物，会唱出悦耳的歌曲，会随着地平线的倾斜而滚动，会借助软软的身体弹跳，会不惜一切冒着危险解救星球上的其他生物……

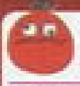
乐克乐克


克鲁杰：总是开朗有朝气


塔布雷：爱吃的慢郎中


卜吉：声音沙哑且老是爱生气


薇儿蕾：个性好强且顽皮的女孩子


贝克罗内：总是兴奋不已的怪人


茶贝斯：爱冲动又爱装模作样


璞丽妃：最喜欢打扮的女孩子

其他角色


布伊布伊：最喜欢恶作剧！会在关卡内等待。


姆依姆依：乐克乐克的朋友！正躲在关卡内！


毛朵：最喜欢吃乐克乐克，一旦发现就会追过来！

操作

L键/R键	将舞台向左/向右倾斜
L键＋R键	弹跳
○键	按一下将乐克乐克分裂 按住不放将乐克乐克合体
Start	暂停（重新游戏/返回世界地图/设置/操作说明）
Select	拍照（要在取得“回忆相机”道具之后）

如何游戏

游戏一开始玩家操控的乐克乐克只有一个，需要在冒险途中寻找橘红色的果实，吃下一颗便长大一个单位，将乐克乐克顺利带到终点即过关。很多果实都分布在隐藏区域，需要玩家仔细寻找，当然精湛的跳跃技术是必须的。过关时间长短、收集率等都和过关后的评价系统直接挂钩，值得玩家反复挑战。

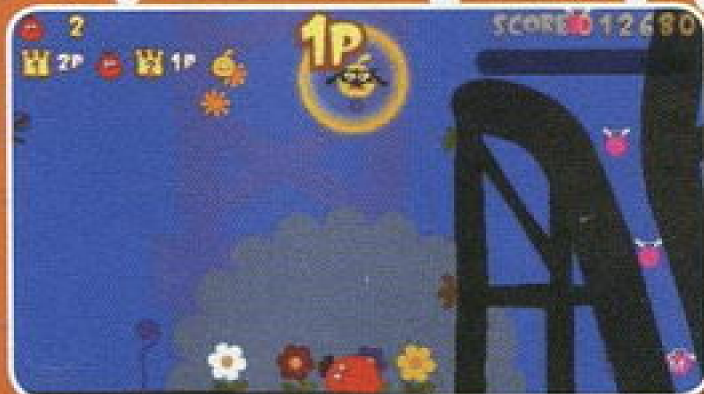
新动作Boing



▲连环跳次数越多，加分会越高。

本作中乐克乐克学会了连环跳Boing的新动作。同时按住L键和R键，乐克乐克便会跳起，在跳跃一次后，抓好着地的时机再次弹跳便可实现超级跳，跳得比平常更高！在连环跳过程中碰到墙壁的话如果掌握好时机，还能在两座墙壁之间实现连续交叉跳跃，从而攀登上高处。连环跳的好处就是能够更加容易地收集硬币虫，而且所获的分数将为两倍，遇到强风时也需要通过连环跳越过。注意，如果乐克乐克处于分裂状态时便无法进行连环跳，而且当连环跳达到99Boing后会变得相当难掌握。

布伊布伊商店



使用游戏中获得的硬币虫即可在商店中购买道具或配件，如果收集到了奖牌，可购买的道具便会增加。道具的作用多种多样，除了可以打扮乐克乐克，还能帮助玩家通过无法过关的关卡，比如与朋友进行协力游戏，让担当“救助假面”的玩家协助自己过关。

结束画面



①得分
②抵达终点时的乐克乐克数量
③所收集的硬币虫的数量
④过关时间

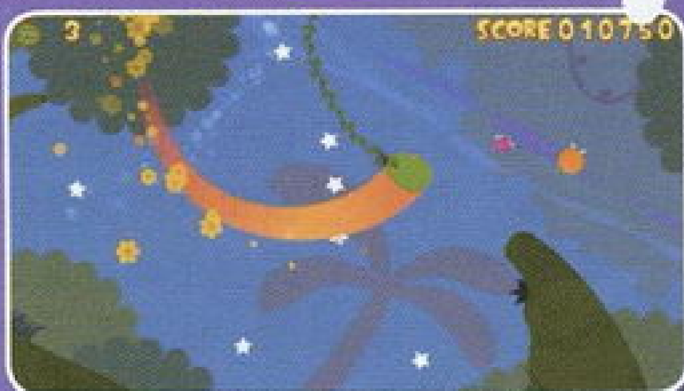
关于追加得分

乐克乐克全部到达终点	加分100000
集齐所有硬币虫到达终点	
从开始到结束连续Boing不中断	
比目标时间更早抵达终点	每快一秒加分1500
比目标时间更晚抵达终点	总得分将减半

重播资料的保存/播放

在结束画面按下△键，便可将自己在该关卡的游戏过程保存起来，所保存的资料可于道具菜单的“重播播放机”中观赏，所以前提是要在取得“重播播放机”道具之后才能进行。注意以下情况将无法保存资料：以“大家一起玩”多人模式进行游戏时、从检查点开始游戏时、游戏时间超过10分钟以上时。已保存的资料还可以与连线中的朋友交换。

世界地图



随着游戏的进行，越来越难的关卡会陆续登场，若顺利抵达终点便可选择下一关卡进行游戏。每个关卡难度不一，在地图选择界面上会以五角星来标识难度。游戏中的危险关卡相比前两作有所增加，遍地都是尖刺，极考验玩家的跳跃技术。最特别的机关之一便是乐克乐克可以咬住轨道上垂下的电线进行移动，此过程中毛杂军团会不断扔下尖刺形成尖刺雨，玩家需灵活使用L键和R键来进行回避。

玩后感



关卡难度较之前作有着大幅度的提升，尤其是尖刺机关的增多，很多尖刺都一改以往的静止状态而变成了动态的。不过游戏的欢快感依旧，连环跳的新动作很炫丽，场景制作得也更细致，值得玩家们细细品位。

サクラノート
～いまにつながるみらい～

本作从公布到发售虽然间隔时间很短，不过集结了植松伸夫、野岛一成、皆业英夫等知名制作人的阵容还是让其受到了不低的关注。当然，包括厂商在内都没指望本作会大卖，游戏中折射出的更多是制作人自己的意识和思念。短小故事中，精致的世界正上演一出英雄与妖怪共演的少年梦。

文 胧月 **美编** 澄香

光环视频收录

推荐度 B

樱花笔记 连接现在的未来

サクラノート～いまにつながるみらい～

NINTENDO DS

MMV	AVG	2009年11月5日	日版
1人	512Mb	5229日元	无对应周边

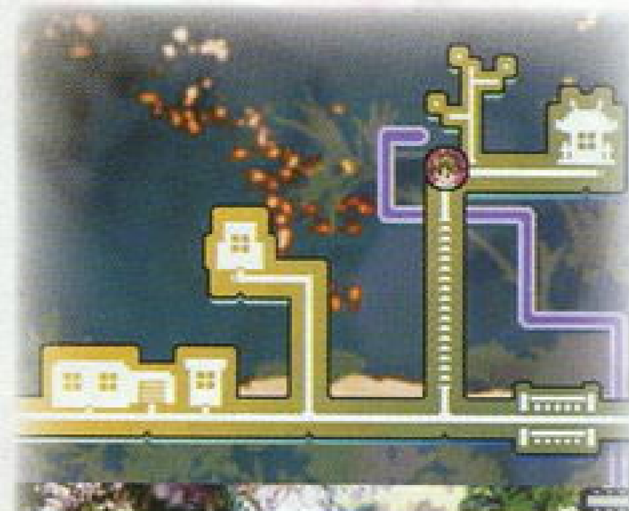
泪



游戏中的关键道具，分为普通的蓝色眼泪与女主人公吉田七海的粉色眼泪两种。蓝色眼泪在特定事件或BOSS战结束后获得，每章获得的蓝色眼泪数关系着隐藏剧情的开启，获得1000以上才能开放该章的所有隐藏剧情。粉色眼泪是剧情道具，只要完成固定第一章和第四章的固定BOSS战就能获得，该眼泪关系着子代樱花树能否存活。

樱花

在119辑的“前线狙击”中已经提过，本作的剧情围绕樱花树展开。邻镇的子代樱花树由于受到工业污染的影响而陷入病态，主人公镇上的亲代樱花树为了救活它而强撑着在夏日开花，向邻镇放出大量的“气”。由于高楼的阻隔，“气”无法传到邻镇，反倒在镇子里滋生出诸多妖怪。为了帮助这一对樱花树，主人公、七海以及他们分别饲养的小梦（猫）、莱茵霍特（狗）开始瞒着大人征讨魔物，并从人类对大自然的破坏中拯救那一株樱花。





战斗

本作的战斗并不多，第一章和第二章只有一场BOSS战；第三章探索迷宫时需要进行三场战斗，打倒中BOSS后还要到列车上打倒大BOSS伽蓝龙；第四章依然只有三场战斗。除这些固定战斗外再也没有随机遭遇的野战，而且战斗的难度都不高。攻击敌人按A键，B键为开启无敌防御。注意每开启一次无敌防御，打倒BOSS后获得的眼泪量就会减少。遇到这种情况可以读取BOSS前的存档，收集前一轮战斗损失的眼泪。在不开启无敌防御并无伤击倒BOSS的情况下可获得收集要素“新しい经验”。

BOSS战要点

第一章 ポークジンジャー

远程只有散弹火球一种攻击方式，飞行速度缓慢，只需注意别太过贴近以避免被冲撞。站在BOSS的右下方连续攻击会比较安全。

第二章 キテンソ

初始无法攻击到它，需要等它到达陆地区域。它只会放出蝙蝠攻击，虽然有一定的跟踪性，但以主人公的跑步速度足够甩开。

第三章 音乐室妖怪

中BOSS，主人公的攻击每成功命中一次，它就会飞到钢琴上进入全身无敌状态，并指挥画像和乐器向主人公攻击。画像为直接撞击，速度较快，注意回避。乐器会奏出4个音符向主人公追踪攻击，注意其中两个音符飞行速度较快，另两个飞行较慢，不要被逼入死角。

第三章 ガランリュウ

在列车两侧来回穿越移动，它的攻击模式有两种，头朝右边时吐出带有跟踪性的电球，好在距离很短，容易回避；头朝左边时释放追踪落雷，每次放3～4次，看到地上出现白色亮斑就及时躲开。

第四章 ゲローン

史莱姆形状的BOSS，攻击方式有两种，一是从天下落下泥雨，泥雨的落点可以事先通过地面的影子得知。第二种攻击方式是从口部喷吐毒液，毒液以从左向右的方式扩散，毒液的间距也逐渐变大，只要站在右边就能轻松躲避。

第四章 キマヨイ

主要攻击方式是追踪烟雾，并在适当时机会发射跟踪火球，闪避起来并不难。需要注意的是该BOSS和之前的一场杂兵战构成二连战，保持两点以上HP避免失误战死即可。

猫狗篇



以主人公家的猫和七海家的狗为主角进行的篇章，猫狗篇的开启与收集到的眼泪数无关，只要流程进行到一定程度就会自动解锁。猫狗篇的乐趣在于对动物的拟人化叙述，同时可以倾听到人类同士间彼此藏在心底的真心话。猫狗篇也是有机会收集到眼泪的，在正篇中无论如何都收不到1000颗眼泪时，不妨进入猫狗篇探索一番。

去向系统

游戏中的选择系统，在遭遇事件时选择A或B，不但能影响小剧情的发展，也会关系到获得的蓝色眼泪数量。在关系到获得眼泪的选项里（如第一章与桥上的不良青年对话），玩家不幸选择错误的话，就只能在过关后重新挑战本章，到固定地点纠正选项了。另一类为解谜选项，集中在游戏的第三章。这类选项不会获得眼泪，但不成功选择的话流程就无法进行下去。纠正选错的方法是退出房间后再进入。

ピッチィの羽

该道具的获得需要答对所有章节里鹦鹉的问题，答案如下。

章节	选项	内容
第一章	A	ダイサクラモチ
第二章	B	5–2
第三章	B	キテンソ
第四章	A	ピッチィ



从制作思路和游戏气氛来看，本作是制作得相当不错的，尤其是对主人公父母的描写细腻真实。然而游戏的遗憾之处是后劲不足，后两章与前两章的气氛差别太大而产生了割裂，剧情也给人戛然而止的仓促感。

P3P
PERSONA3 PORTABLE

攻略透解 GUIDE THROUGH

本作是2006年在PS2平台上推出过的优秀RPG《Persona3》的移植加强版。因学园生活系统的加入，《Persona3》在整体风格上与系列前两代有较大的差别，虽然有一部分系列老玩家不太接受，不过三代本身的素质其实是相当不错的。本次的移植版对原有的一些细节问题进行了改良，并且增加了女主人公、新Persona以及新剧情等等，新要素的内容非常丰富，喜欢RPG的玩家千万不要错过了。



文 洋葱&蒜苗　美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

光环视频收录

Persona3 携带版	Atlus	RPG	2009年11月1日	日版
ペルソナ3 ポータブル	1人	6279日元	无对应周边	

系统解析

最初选择

刚进入游戏时，玩家需要从男女主人公中任选其一进行游戏。无论选择了谁，主线剧情的内容大致是一样的，不过一些细节会发生变化。另外，感情交流对象，以及可以发展成恋人关系的角色都会不同。



选择好性别之后，就要进行游戏难度的选择了，本作中一开始就会有五种难度供玩家挑选，BEGINNER、EASY、NORMAL、HARD和MANIACS，除了战斗难度不同外，选择BEGINNER、EASY后，若在战斗时死亡会有重新挑战的机会，BEGINNER为30次，EASY为10次。若是在二周目选择了MANIACS，是不会继承游戏时间以外的任何项目的。

丰富多彩的学园生活

学园生活部分是《P3》的特色之一。夜里零时玩家可以在迷宫中进行探险，而到了白天，则要作为一名学生去学校上课、参加社团活动，在放学后还能去外面打工并与街上的人们交流。

感情联络系统



从恋爱、战车、正义到审判等等，游戏中的Persona共被分为22种“阿卡纳”（アルカナ），而游戏中的部分登场角色，也各自对应着不同的阿卡纳。玩家在平日要多与这些角色们接触，通过交谈、约会、送礼等方式提升他们的好感度，以此来触发事件增强彼此间的感情。玩家与对应某种阿卡纳的角色之间的感情加深后，那么在合成对应Persona的时候就能够获得额外的经验值奖励，感情越深的话获得的奖励就越多。

玩家与感情联络对象的感情一共有十个阶段，当成功触发所有相关事件到达最后一个阶段（Rank MAX）时，一些原本不允许进行合成的Persona就会解禁。



主人公的能力数值

除了战斗能力外，主人公还有勇气、学力以及魅力三项能力，每项能力最高级别为6级。这几项能力虽然不会对战斗产生影响，不过关系到与感情联络对象的接触，若这些能力没有达到一定级别，部分人的事件是无法触发的。增加这三项能力的方法有很多，上课老师提问时回答正确的答案、放学后或周末回到房间读书、去咖啡厅或是电影院打工等等。

满月

在画面的右上角玩家可以查看现在的具体日期，另外还有一个“あとXX日”，这是满月的倒计时。每逢满月基本都会发生重要剧情，或是BOSS战等等，有时候到了满月当天就会直接进入剧情，没有记录的机会，玩家要随时留意时间，在快到满月的时候做好准备。



Persona3 携带版

感情联络相关资料



阿卡纳	主人公性别	对象	获得方法
愚者	共通	特别课外活动部	4月20日(月)发生剧情时自动
魔术师	男	友近健二	4月23日(木)接受其邀请与其一起吃拉面时
	女	伊织顺平	4月23日(木)接受其邀请与其一起吃拉面时
女教皇	男	山岸风花	获得“运命Commu”并且勇气达到6后，与学校走廊的风花交谈
	女		6月15日(月)后且勇气达到2以上，与学校走廊的风花交谈
女帝	共通	桐条美鹤	11月21日(土)后且学力达到6，与职员室前的美鹤交谈
皇帝	共通	小田桐秀利	4月27日(月)加入学生会后
法王	共通	古本屋の老夫	4月25日(土)后前往“古本屋”，到学校的“渡り廊下”找到“柿の叶っぱ”，并交给老夫妇
恋爱	男	岳羽由加利	7月25日(土)后且魅力达到6，与教室里的由加利交谈
	女	宫本一志	4月26日(火)后，与教室里的由加利交谈
战车	男		4月24日(金)后加入运动部
	女	岩崎理绪	4月24日(金)后加入运动部
刚毅	男	西胁结子	加入运动部并参加数次部团活动后，在教学楼的“下驮箱”前与结子交谈并选择“一绪に归ろう”
	女	虎狼丸	8月15日(土)后，将女教皇Commu开始时获得的“犬のエサ”给它
隐者	男	Y子	4月29日(水)后，在周末调查房间桌上的电脑玩网络游戏
	女	长谷川沙织	5月8日(月)成为保健委员或是图书委员后
运命	男	平贺庆介	6月17日(水)后进入文化部后
	女	望月绫时	11月9日自动获得
正义	男	伏见千寻	加入学生会后，与学生会室前的千寻交谈数次
	女	天田乾	9月1日(火)后且勇气达到6，晚上与宿舍里的天田交谈
刑死者	共通	神社の女の子	5月6日(水)后，与长鸣神社的舞子交谈，并去买“たこ焼き（商店街）”和“モロナミンG（自动贩卖机）”给她
死神	共通	ファルロス	6月12日(金)影时间发生剧情时
节制	共通	べべ	法王Rank3的事件中与べべ交谈后，学力达到2以上时前往“家庭科室”
恶魔	共通	たなか社长	触发隐者Commu的事件(男：Rank4，女：Rank1)后，魅力达到2以上，晚上前往ポロニアンモール与喷水池附近的男性交谈
塔	共通	无达	男主人公的刚毅Rank达到4，女主人公的战车Rank达到3后，与感情联络对象再次交谈，夜晚俱乐部就会出现一个和尚。男主人公勇气为2、女主人公勇气为4的情况下与和尚交谈，接着与1楼的酒吧服务生对话，与周围的人交谈后再去找服务生，正确地选择答案后再与和尚对话即可。问题与答案为：1.奥のテーブル側にいる女の子→ブラッディマリー。2.奥の入口側にいる女の子→キール。3.フロア中央にいる人→カシスオレンジ。4.そこの男→ウーロン茶
星	男	早濑护	加入运动部且勇气达到四，8月3日后与商店街古本屋前的早濑交谈
	女	真田明彦	5月25日(月)后且魅力达到4，与实习室前的真田明彦交谈
月	男	末光望美	魔术师Rank为4且魅力达到2以上时，与友近交谈，再前往ポロニアンモール与末光交谈。回答他的问题，依次选择フェロモン咖啡→绿→はがくれ丼。之后在持有ミステリーフード(塔耳塔洛斯宝箱中获得)的状态下再次与其交谈
	女	荒垣真次郎	9月7日(月)后，与宿舍的荒垣交谈
太阳	共通	神木秋成	刑死者Rank3事件与神木相遇，且学力达到4后，日曜日前往长鸣神社与神木交谈。8月8日(土)虎狼丸加入後，与虎狼丸对话获得“赤い万年笔”并交给神木
审判	共通	尼克斯讨伐队	12月31日(木)的主线剧情中选择“今のままを续ける”
永劫	共通	爱吉丝	1月8日后于教室里的教室爱吉丝交谈

失踪者搜索

PSP版的新增要素。流程中特奥多亚或是伊丽莎白会时常打电话来，通知主人公有一般市民被困在了塔耳塔洛斯中。玩家在塔耳塔洛斯中探险时，若某一层有失踪市民的话，风花就会提示主人公，找到失踪者与其对话后可以直接被传送到塔耳塔洛斯一层，接着去与黑泽巡查交谈就可以获得报酬。失踪者并不是必须要救的，即使不管也不会对主线剧情产生影响，不过要注意感情联络对象偶尔也会成为失踪者，如果没有及时将其救出的话，今后将无法继续培养感情。



失踪者	发现地点	报酬	开始时间	救出期限
吉本绚子	奇颜の庭アルカ45F	リカーム	6月18日	7月7日
堤谦二郎	奇颜の庭アルカ51F	40000	6月26日	7月7日
三山佳美	奇颜の庭アルカ61F	男气の甚平	6月26日	7月7日
村林靖子	无骨の庭ヤバザ69F	エメラルド×6	8月3日	8月6日
新村修一	无骨の庭ヤバザ83F	神々の加护	8月3日	8月6日
小野冢サツキ	无骨の庭ヤバザ95F	マハタルカジャ	8月19日	9月5日
谷上广隆	无骨の庭ヤバザ101F	マラカイト×20	8月29日	9月5日
牧田令子	无骨の庭ヤバザ108F	メディラマ	9月3日	9月5日
北村文吉	豪奢の庭ツイア120F	ホムンクルス×10	9月12日	10月4日
黑部亚纪	豪奢の庭ツイア131F	斩击见切りの书・极	9月22日	10月4日
下园泰信	豪奢の庭ツイア137F	100000	9月22日	10月4日
大桥舞子	豪奢の庭ツイア149F	フェルトの人形	10月21日	11月3日
中津川辽平	豪奢の庭ツイア152F	ハイパーカウンタ	10月21日	11月3日
广冈タケ子	豪奢の庭ツイア158F	食いしばり	10月30日	11月3日
伊丹知之	焦炎の庭ハラバ168F	物理ブースター	11月28日	12月2日
杉かつえ	焦炎の庭ハラバ175F	テトラカーン	11月28日	12月2日
笠卷由美子	焦炎の庭ハラバ185F	荣华の金货×2	11月28日	12月2日
福地伸子	焦炎の庭ハラバ203F	ダイヤモンド×8	12月22日	12月31日
寺户史香	忧郁の庭アダマ224F	ソーマ	1月15日	1月31日
冲本光俊	忧郁の庭アダマ250F	メシアライザー	1月15日	1月31日

战斗指南

战斗指令

アタック：使用目前装备的武器进行物理攻击，根据装备武器的不同，物理攻击也分为斩击属性、打击属性等等。

スキル：通过消耗SP或是HP，来发动目前所装备的Persona拥有的技能。

アイテム：使用道具。

作战：更改同伴的作战方式，若把同伴的作战改成“直接指示する”，就可以直接操纵他们。

ペルソナ：查看或更换装备的Persona，每回合行动时只能更换一次。

防御：进行防御动作，即使遭到拥有克制自己的属性的攻击，也不会陷入倒地状态。

逃走：从战斗中逃离，有失败的可能。

身体状态

打开菜单查看角色状况时，玩家会看到角色名字右侧有一个小头像以及“普通”或是“疲劳”等字样，这表示着角色当前的身体状态。在塔耳塔洛斯长时间探险后角色的身体状态就会变差，另外，触发了满月事件进行BOSS战之后状态也会变成“疲劳”。进入疲劳状态后若再不休息，就会感冒（风邪）。



身体状况和角色的战斗能力有关，在疲劳或是感冒状态下，角色的攻击、防御力等都会降低，倒地时偶尔还会出现站不起来的状况。反之如果是最佳状态“绝好调”的话，攻击力、防御力、会心一击成功率等都会有所提升。

想要恢复身体状况或是变成“绝好调”的话，只要早点回到房间点击床，选择休息好好睡上一觉就可以了。

属性相克和总攻击

能否灵活运用各种属性攻击，是取胜的关键。在战斗中，按下L键后可以选择想要分析的敌人，选中后经过一段时间就能够得到敌人的资料，接下来玩家就可以有针对性地进攻。

使用克制对手的属性进攻的话，被打中的敌人头上会出现“Weak”字样，同时会倒地，发动攻击的角色可以获得一次额外行动机会。在敌人倒地的时候，若再用相克属性对其进攻的话，敌人就会陷入气绝状态，一个回合内无法行动。



▲注意，如果敌人已经处于倒地状态，此时即使用相克属性打出“Weak”，角色也无法获得额外行动的机会。只有对非倒地的敌人打出“Weak”才行。

在战斗中若成功让所有的敌人都陷入倒地状态的话，同伴就会建议玩家发动“总攻击”，按圈键同意后，所有能够行动的同伴都会冲上去对敌人进行围殴，总攻击是万能属性的集体攻击，能给大部分敌人造成巨大伤害。

Persona

装备的Persona会直接对角色的能力产生影响，所装备的Persona的属性性质等于角色目前的属性性质，玩家在战斗中可以根据所面对的敌人更换合适的Persona。我方队伍中只有主人公可以自由更换Persona，其他同伴的均是固定的，不过他们的Persona会随着剧情的推进发生进化。

Persona合体

以复数的Persona为材料，通过让它们合体从而获得新的Persona。合成Persona时对主人公的等级有要求，若欲合成的Persona等级比主人公高，则无法进行。Persona合体的成功率并不是100%，有可能失败而合出其他的Persona。

二身合体

让两只Persona进行合体，是最基本的合体方式。合体的结果根据所使用的两只Persona的阿卡纳以及等级决定，阿卡纳具体情况请见下表，而合出的Persona的等级，则是作为合成材料的两只Persona的初期等级的二分之一上下，不过这只是基本法则，一些特殊搭配会出现例外状况，如愚者+愚者这样的同类阿卡纳搭配，等级方面就会出现特殊情况。

	愚者	魔术师	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋爱	战车	正义	隐者	运命	刚毅	刑死者	死神	节制	恶魔	塔	星	月	太阳	审判	永劫
愚者	愚者	法王	正义	运命	战车	隐者	女教皇	皇帝	恋爱	女教皇	正义	刑死者	魔术师	刚毅	法王	隐者	月	永劫	运命	女帝	星	死神
魔术师	法王	魔术师	恋爱	刑死者	节制	隐者	皇帝	恶魔	法王	战车	皇帝	×	恶魔	×	死神	节制	女帝	女帝	女教皇	恋爱	×	×
女教皇	正义	恋爱	女教皇	恋爱	正义	战车	魔术师	魔术师	恋爱	刚毅	魔术师	隐者	刚毅	皇帝	女帝	×	×	正义	星	星	女帝	女帝
女帝	运命	刑死者	恋爱	女帝	恋爱	女教皇	运命	恶魔	皇帝	恋爱	刚毅	战车	战车	恶魔	恋爱	恋爱	战车	节制	恋爱	恋爱	×	月
皇帝	战车	节制	正义	恋爱	皇帝	战车	战车	隐者	恶魔	刚毅	×	刑死者	隐者	月	刑死者	×	×	正义	×	女帝	法王	×
法王	隐者	隐者	战车	女教皇	战车	法王	魔术师	正义	战车	战车	皇帝	女教皇	恋爱	女帝	刚毅	×	节制	女教皇	节制	节制	恋爱	×
恋爱	女教皇	皇帝	魔术师	运命	战车	魔术师	恋爱	皇帝	战车	正义	魔术师	法王	隐者	恶魔	女教皇	刚毅	星	法王	女帝	法王	×	刑死者
战车	皇帝	恶魔	魔术师	恶魔	隐者	正义	皇帝	战车	魔术师	节制	刚毅	正义	运命	×	死神	刑死者	月	×	运命	×	×	死神
正义	恋爱	法王	恋爱	皇帝	恶魔	战车	战车	魔术师	正义	女教皇	战车	节制	女教皇	月	月	×	星	皇帝	×	皇帝	永劫	×
隐者	女教皇	战车	刚毅	恋爱	刚毅	战车	正义	节制	女教皇	隐者	皇帝	运命	运命	×	刑死者	死神	×	战车	魔术师	×	×	星
运命	正义	皇帝	魔术师	刚毅	×	皇帝	魔术师	刚毅	战车	皇帝	运命	×	刚毅	×	恋爱	月	月	月	战车	节制	×	恶魔
刚毅	刑死者	×	隐者	战车	刑死者	女教皇	法王	正义	节制	运命	×	刚毅	隐者	刑死者	月	运命	恶魔	女教皇	刑死者	女教皇	刑死者	×
刑死者	魔术师	恶魔	刚毅	战车	隐者	恋爱	隐者	运命	女教皇	运命	刚毅	隐者	刑死者	恶魔	法王	月	死神	刚毅	女帝	×	×	节制
死神	刚毅	×	皇帝	恶魔	月	女帝	恶魔	×	月	×	×	刑死者	恶魔	死神	×	×	×	×	星	×	×	×
节制	法王	死神	女帝	恋爱	刑死者	刚毅	女教皇	死神	月	刑死者	恋爱	月	法王	×	节制	死神	恶魔	月	女帝	星	月	星
恶魔	隐者	节制	×	恋爱	×	×	刚毅	刑死者	×	死神	月	运命	月	×	死神	恶魔	×	×	×	×	×	恋爱
塔	月	女帝	×	战车	×	节制	星	月	星	×	月	恶魔	死神	×	恶魔	×	塔	×	运命	×	永劫	月
星	永劫	女帝	正义	节制	正义	女教皇	法王	×	皇帝	战车	月	女教皇	刚毅	×	月	×	×	星	死神	正义	节制	恶魔
月	运命	女教皇	星	恋爱	×	节制	女帝	运命	×	魔术师	战车	刑死者	女帝	星	女帝	×	运命	死神	月	节制	×	×
太阳	女帝	恋爱	星	恋爱	女帝	节制	法王	×	皇帝	×	节制	女教皇	×	×	星	×	×	正义	节制	太阳	星	女帝
审判	星	×	女帝	×	法王	恋爱	×	×	永劫	×	×	刑死者	×	×	月	×	永劫	节制	×	星	审判	星
永劫	死神	×	女帝	月	×	×	刑死者	死神	×	星	恶魔	×	节制	×	星	恋爱	月	恶魔	×	女帝	星	永劫

三身合体

下面说说三身合体中，阿卡纳的计算方式，首先将作为材料的三只Persona中等级最高的排除在一边，通过二身合体的表格得出两只等级较低的Persona合体后的阿卡纳，接着用得出的结果以及刚刚那只等级最高Persona的阿卡纳，在下表中寻找三身合体的最终结果。这里举个例子，如恋爱+法王+隐者合体的情况下，若隐者Persona的等级最高，那么我们先通过二身合体的表格得出“法王+恋爱＝魔术师”，接着用魔术师+隐者通过三身合体的表格得出结果“刑死者”，那么刑死者就是三身合体后最终获得的Persona的阿卡纳。



	愚者	魔术师	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋爱	战车	正义	隐者	运命	刚毅	刑死者	死神	节制	恶魔	塔	星	月	太阳	审判	永劫
愚者	愚者	皇帝	魔术师	运命	恋爱	隐者	节制	恶魔	战车	女教皇	正义	刑死者	魔术师	刚毅	法王	正义	月	永劫	运命	女帝	星	死神
魔术师	皇帝	魔术师	恶魔	刑死者	恋爱	隐者	恶魔	月	愚者	刑死者	皇帝	星	恶魔	塔	死神	节制	女帝	运命	运命	恋爱	塔	太阳
女教皇	魔术师	恶魔	女教皇	恋爱	法王	战车	隐者	皇帝	法王	愚者	魔术师	战车	刚毅	皇帝	女帝	塔	死神	正义	星	星	正义	女帝
女帝	运命	刑死者	恋爱	女帝	愚者	女教皇	运命	恶魔	皇帝	恋爱	刚毅	战车	战车	恶魔	恋爱	魔术师	战车	节制	恋爱	恋爱	恋爱	月
皇帝	恋爱	恋爱	法王	愚者	皇帝	战车	刚毅	正义	战车	恋爱	太阳	刑死者	节制	月	刑死者	塔	死神	隐者	塔	女帝	法王	太阳
法王	隐者	隐者	战车	女教皇	战车	法王	节制	太阳	魔术师	战车	皇帝	皇帝	运命	女帝	刚毅	愚者	节制	女教皇	节制	节制	恋爱	塔
恋爱	节制	恶魔	隐者	运命	刚毅	节制	恋爱	刚毅	刑死者	法王	愚者	法王	隐者	恶魔	女教皇	死神	星	法王	女帝	法王	太阳	刑死者
战车	恶魔	月	皇帝	恶魔	正义	节制	刚毅	战车	魔术师	刑死者	隐者	正义	运命	愚者	死神	星	月	太阳	运命	正义	塔	死神
正义	战车	愚者	法王	皇帝	战车	魔术师	刑死者	魔术师	正义	刚毅	战车	节制	女教皇	月	月	塔	太阳	皇帝	塔	皇帝	永劫	审判
隐者	女教皇	刑死者	愚者	恋爱	恋爱	战车	法王	刑死者	刚毅	隐者	皇帝	运命	运命	塔	刑死者	死神	死神	战车	魔术师	星	塔	星
运命	正义	皇帝	魔术师	刚毅	太阳	皇帝	愚者	隐者	战车	皇帝	运命	太阳	刚毅	审判	恋爱	隐者	永劫	月	战车	节制	星	恶魔
刚毅	刑死者	星	战车	战车	刑死者	皇帝	法王	正义	节制	运命	太阳	刚毅	运命	刑死者	月	女帝	审判	女教皇	永劫	女教皇	刑死者	塔
刑死者	魔术师	恶魔	刚毅	战车	节制	运命	隐者	运命	女教皇	运命	刚毅	运命	刑死者	恶魔	法王	死神	死神	刚毅	女帝	审判	永劫	节制
死神	刚毅	塔	皇帝	恶魔	月	女帝	恶魔	愚者	月	塔	审判	刑死者	恶魔	死神	塔	审判	太阳	塔	星	月	愚者	太阳
节制	法王	死神	女帝	恋爱	刑死者	刚毅	女教皇	死神	月	刑死者	恋爱	月	法王	塔	节制	月	恶魔	隐者	女帝	审判	正义	星
恶魔	正义	节制	塔	魔术师	塔	愚者	死神	星	塔	死神	隐者	女帝	死神	审判	月	恶魔	审判	魔术师	审判	死神	月	恋爱
塔	月	女帝	死神	战车	死神	节制	星	月	太阳	死神	永劫	审判	死神	太阳	恶魔	审判	塔	审判	运命	月	永劫	愚者
星	永劫	运命	正义	节制	隐者	女教皇	法王	太阳	皇帝	战车	月	女教皇	刚毅	塔	隐者	魔术师	审判	星	太阳	永劫	节制	恶魔
月	运命	运命	星	恋爱	塔	节制	女帝	运命	塔	魔术师	战车	永劫	女帝	星	女帝	审判	运命	太阳	月	节制	女教皇	审判
太阳	女帝	恋爱	星	恋爱	女帝	节制	法王	正义	皇帝	星	节制	女教皇	审判	月	审判	死神	月	永劫	节制	太阳	星	女帝
审判	星	塔	正义	恋爱	法王	恋爱	太阳	塔	永劫	塔	星	刑死者	永劫	愚者	正义	月	永劫	节制	女教皇	星	审判	愚者
永劫	死神	太阳	女帝	月	太阳	塔	刑死者	死神	审判	星	恶魔	塔	节制	太阳	星	恋爱	愚者	恶魔	审判	女帝	愚者	永劫

特殊合体

随着剧情的推进，之后还会出现四身、五身甚至六身的特殊合体，特殊合体中使用的素材以及最后的结果都是固定好的，玩家与伊格尔交谈时可直接查看特殊合体所需素材，注意部分特殊合体需要玩家将对应阿卡纳Commu的Rank提升至MAX才会出现。另外，特殊合体的过程中是不会发生合体事故的。

Persona全书

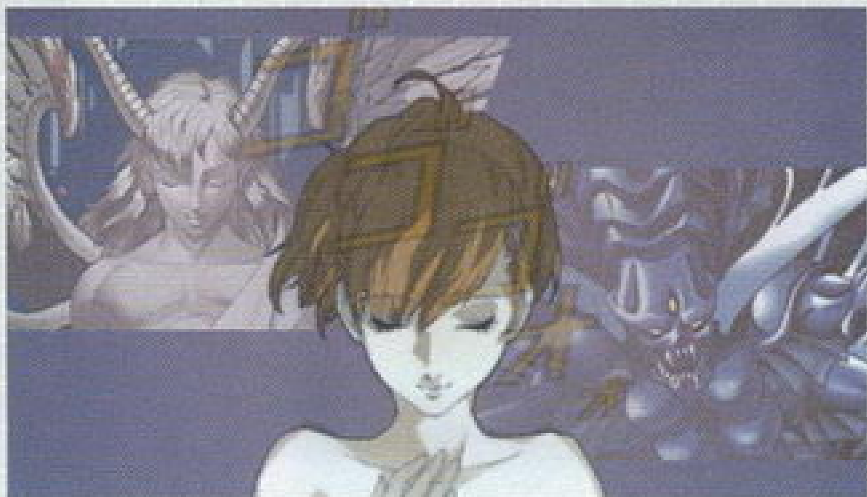
Persona全书中记载着玩家曾经得到过的所有Persona，当玩家每获得一只Persona时，该Persona会自动被登录到Persona全书之中。打开Persona全书我们不仅能查看Persona的情报，还可以通过花费金钱直接购买Persona。玩家在培养了Persona之后，可以打开全书选择“Persona全书に登录する”来更新全书里的资料，这样今后就可以直接买到经过培养的Persona了。不过要注意，Persona的等级越高价格也就越贵。

受胎

合成特定的Persona时，玩家有时会发现合出的Persona名字右侧有一个爱心图案，这表示该Persona成功受胎。若遇到这种情况的话，只要继续培养这只Persona使其成长，到一定程度后它就会送装备道具给玩家。在满月、新月，或是满月新月的前后一天进行合体的话，合体时Persona的受胎率会是平时的两倍。

技能变化

当Persona升级时，它们的技能有一定几率会发生变化。此时会有选项询问玩家“是否要让XX技能变化”，选择同意的话该技能就会变成其他的技能，至于究竟变成什么完全是随机的，变化后无法再还原。如果主力技能发生变化的话建议玩家不要同意，万一变成个没用的技能就亏大了。



技能卡片

PSP移植版新增加了一种非常方便的道具——技能卡片，当玩家的Persona提升到一定等级后即可获得对应的技能卡片，使用在Persona身上就可以让它们学会卡片上的技能，这让Persona的培养变得更加自由。注意每个Persona最多只能掌握8个技能，超过8个的情况下玩家需要选择多余的丢弃。

LV	阿卡纳	Persona	技能卡片(获得所需LV)
1	愚者	オルフェウス	アギ(3)
2	恋爱	ピクシー	ディア(4)
3	女教皇	アプサラス	ブフ(4)
4	正义	エンジェル	ガル(5)
5	魔术师	ネコマタ	バリゾーゴン(11)
6	战车	アラミタマ	ラクカジャ(10)
6	恋爱	アルプ	チャームディ(9)
7	法王	オモイカネ	ブルトディ(11)
7	皇帝	フォルネウス	タルカジャ(8)
8	恶魔	リリム	ムド(12)
8	魔术师	ジャックフロスト	冰结ブースタ(14)
9	隐者	ヨモツシコメ	タルンダ(12)
9	战车	キマイラ	ソニックパンチ(13)
10	刑死者	イヌガミ	ジオ(13)
10	正义	アークエンジェル	ハマ(11)
11	刚毅	ヴァルキリー	パワースラッシュ(16)
11	女教皇	ユニコーン	ディア(12)
12	节制	ニギミタマ	リカーム(17)
12	愚者	スライム	マハラギ(17)
13	恋爱	タムリン	月影(20)
13	法王	ベリス	アギ(17)
14	战车	ゾウチョウテン	コーチング(19)
14	魔术师	ジャックランタン	ヤケクソブースタ(18)
15	月	グルル	ローグロウ(18)
15	皇帝	オベロン	マハジオ(19)
16	刚毅	ラクシャーサ	ジオンガ(21)
16	正义	プリンシパリティ	メディア(20)
17	运命	フォルトゥナ	マハガル(21)
17	隐者	ナーガ	二连牙(18)
18	恶魔	モコイ	デビルスマイル(20)
18	死神	グール	マハムド(22)
19	战车	アレス	月影(19)
19	星	ネコショウグン	治愈促进・小(23)
20	恋爱	ナルキッソス	デクンダ(25)
20	魔术师	カハク	火炎ブースタ(25)
21	刑死者	タケミナカタ	デカジャ(27)
21	女教皇	ハイピクシー	ブフーラ(25)
22	节制	ミトラ	マハブフ(24)
22	愚者	レギオン	アサルトダイブ(23)
23	刚毅	ティターン	电光石火(28)
23	运命	エンプーサ	ガルーラ(28)
24	恶魔	ヴェータラ	キルラッシュ(27)
24	死神	ペイルライダー	残影(26)
24	皇帝	タケミカヅチ	电击ブースタ(31)
25	隐者	ラミア	アギラオ(29)
25	正义	パワー	マハンマ(28)
26	月	ヤマタノオロチ	マハブフ(29)
26	法王	シーサー	疾风斩(27)
27	恋爱	クイーンメイブ	ラクンダ(30)
27	女教皇	サラスヴァティ	ポズムディ(30)
28	刑死者	オルトロス	刚杀斩(34)
28	魔术师	サティ	メディア(32)
28	星	セタンタ	チャージ(34)
23	节制	ゲンブ	ラクカジャオート(33)

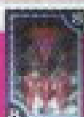
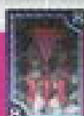
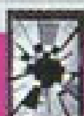
LV	阿卡纳	Persona	技能卡片(获得所需LV)
29	刚毅	ジコクテン	暗からの大生还(35)
29	运命	クシミタマ	疾风ブースタ(35)
30	太阳	ヤタガラス	ミドルグロウ(35)
30	战车	オオミツヌ	タルカジャオート(34)
30	皇帝	キングフロスト	マハブフーラ(37)
31	塔	エリゴール	マハラギオン(35)
31	死神	ロア	ジオンガ(36)
32	隐者	モスマン	淀んだ吐息(34)
32	正义	ヴァーチャー	ハマオン(38)
33	法王	フラロウス	スクカジャオート(38)
33	女帝	リャナンシー	ディアラマ(37)
34	恶魔	インキュバス	吸魔(38)
34	魔术师	オロバス	疾风ガードキル(38)
34	愚者	ジャアクフロスト	マハラクンダ(39)
35	女教皇	ガンガー	ディアラマ(40)
36	节制	セイリュウ	マハガルーラ(40)
36	皇帝	ナーガラジャ	ミリオンシュート(42)
37	死神	サマエル	ムドオン(44)
37	刚毅	ハヌマーン	カウンタ(40)
37	战车	ナタタイシ	金刚发破(42)
38	刑死者	ヴァスキ	ダブルシュート(42)
38	运命	クロト	メパトラ(43)
38	隐者	ターラカ	デッドエンド(44)
39	星	ナンディ	マハガルーラ(43)
39	恋爱	サキミタマ	メディラマ(45)
40	塔	クー・フーリン	暗からの生还(45)
40	魔术师	ランダ	マハタルンダ(45)
41	法王	トート	マハジオンガ(47)
42	月	ギリメカラ	光からの大生还(49)
42	正义	ドミニオン	ハマブースタ(42)
43	太阳	ケツアルカトル	ミドルグロウ(46)
43	恶魔	サキュバス	火炎ガードキル(47)
43	战车	コウモクテン	ヘビーカウンタ(48)
44	节制	オオクニヌシ	アドバイス(50)
44	隐者	クラマテング	バスタアタック(49)
44	愚者	オセ	胜利の息吹(50)
45	死神	モト	ムドブースタ(53)
45	运命	ラケシス	リカーム(48)
46	刚毅	ナラシンハ	チャージ(50)
46	皇帝	キングー	ウィルスブレス(51)
47	法王	ホクトセイクン	电击ガードキル(53)
47	女教皇	パールヴァティ	ブフダイン(54)
48	月	ディオニュソス	ヒートウェイブ(48)
48	刑死者	ウベルリ	ギガンフィスト(53)
48	恋爱	ティターニア	冰结ハイブースタ(55)
49	星	キウン	マッドアサルト(55)
50	隐者	ネビロス	メギド(56)
50	女帝	ヤクシニー	セクシーダンス(52)
50	愚者	デカラビア	マハラクカジャ(56)
51	节制	スザク	マハスクカジャ(56)
51	正义	ソロネ	マハンマオン(58)
52	恶魔	バズス	ガルダイン(58)
52	皇帝	バロン	毒防御(56)
52	魔术师	スルト	アギダイン(60)
53	战车	トール	ジオダイン(61)
53	法王	だいそうじょう	ディアラハン(59)
53	女教皇	キクリヒメ	气功・小(57)
54	刑死者	ヘカトンケイル	リカームドラ(61)
54	运命	アトロポス	コンセントレイト(59)
55	太阳	ジャターユ	ハイグロウ(59)
55	刚毅	カーリー	レボリューション(60)
56	死神	アリス	ムドブースタ(63)
56	隐者	クヴァンダ	火炎ハイブースタ(58)
57	节制	ビャッコ	ジオダイン(64)
57	皇帝	オーディン	电击ハイブースタ(66)
57	女帝	ラクシュミ	冰结ガードキル(59)
58	月	チェルノボグ	利剑乱舞(64)

LV	阿卡纳	Persona	技能卡片(获得所需LV)
58	星	ガネーシャ	疾风ハイブースタ(65)
58	愚者	ロキ	ガルダイン(66)
59	审判	アヌビス	マハムドオン(66)
59	刚毅	ジークフリード	ハイパーカウンタ(67)
59	正义	メルキセデク	マハタルカオート(68)
60	塔	ビシャモンテン	ディアラハン(66)
60	刑死者	ヘルズエンジェル	食いしばり(66)
60	隐者	アラハバキ	烈风波(67)
61	恶魔	リリス	マハジオダイン(67)
61	恋爱	ラファエル	マハラクカオート(68)
62	运命	ノルン	治愈促进・大(70)
62	女帝	ハリティー	ブフダイン(69)
63	永劫	ウリエル	Deathバウンド(67)
63	太阳	ホルス	マハスクカオート(68)
64	节制	ユルング	メディアラハン(72)
64	死神	タナトス	メギドラ(73)
64	女教皇	スカアハ	アムリタ(73)
65	审判	トランペッター	マハブフダイン(72)
65	星	ガルーダ	アローシャワー(71)
66	月	セト	アギダイン(73)
66	法王	コウリュウ	サマリカーム(74)
67	塔	セイテンタイセイ	体调不良醉拳(72)
67	刑死者	アティス	不屈の斗志(76)
68	恶魔	アバドン	打击吸收(75)
68	恋爱	キュベレ	刹那五月雨击(76)
69	永劫	ニーズホッグ	贯通吸收(76)
69	女帝	ガブリエル	暗反射(76)
70	太阳	スパルナ	マハガルダイン(77)
70	星	カルティケーヤ	电击吸收(77)
71	月	バアル・ゼブル	マハラギダイン(78)
72	审判	ミカエル	マハブフダイン(77)
73	塔	マサカド	五月雨斩り(78)
74	月	サンダルフォン	アカシャアーツ(82)
74	女帝	マザーハーロット	バステブースタ(79)
75	永劫	アナンタ	疾风吸收(83)
76	愚者	スサノオ	空间杀法(85)
77	塔	マーラ	マララギダイン(86)
78	太阳	ヴィシュヌ	メシアライザー(87)
78	星	サトゥルヌス	冰结吸收(85)
79	审判	サタン	光反射(87)
80	永劫	アタバク	ブレイブザッパー(88)
80	女帝	スカディ	火炎吸收(88)
81	恶魔	ベルゼブブ	イノセントタック(88)
82	塔	シヴァ	ブラライ(89)
84	女帝	アリラト	マカラカーン(91)
85	太阳	アスラおう	不动心(93)
86	塔	シュウ	武道の素养 (94)
87	永劫	メタトロン	ゴッドハンド(95)
88	星	ルシフェル	斩击吸收(96)
89	审判	ルシファー	魔术の素养 (97)
90	审判	メサイア	メギドラオン(99)
90	愚者	オルフェウス・改	胜利の雄たけび(99)



Shuffle Time

战斗取胜后，画面上有时会出现Shuffle Time字样，这是一种额外奖励。玩家可以从出现在画面上的牌中抽出一张，以获得经验增加、金钱、武器等各种奖励。偶尔会有拥有骷髅头像的卡片出现，若不小心抽中的话，敌人"死神"的到来就会加快。

Persona	获得卡上画的Persona 
コイン	获得金钱奖励 
ソ-ド	获得武器 
ワンド	经验值增加 
カップ	回复HP 
ブランク	无奖励 
死神	死神会更快地到来 

塔耳塔洛斯（タルタロス）

只在影时间出现的神秘之塔——塔耳塔洛斯是一个二百多层的迷宫，玩家平日要经常和同伴一起进入塔内探险，通过与暗影战斗来锻炼自己，为满月的BOSS战做准备。同伴偶尔会因一些特殊原因无法参与探索，在前往迷宫之前可以向美鹤或风花确认同伴是否能出击。

塔耳塔洛斯的迷宫是自动生成的，每次进入时内部构造都会发生变化。虽然迷宫有二百多层，不过最初能够探索的区域是受到限制的，可探索区域会随着主线剧情的发展而增加。探索时要注意一点，那就是不要在同一个楼层逗留太久，否则游戏中极强的敌人之一"死神"就会出现在该层，玩家一不小心就会被其全灭。

队长指令

在迷宫中探险时，可以按下方块键并选择解散队伍，让同伴们分散开来探索。同伴们会在迷宫内寻找传送点、开宝箱、与敌人战斗或是寻找通往下一层的楼梯，同伴找到楼梯后会询问玩家是否前进，选择是即可自动前往下一层，来到下层后队伍成员会重新集合。

分散开的同伴有时会与敌人发生战斗，玩家可以中途加入战斗，也可以让同伴们自己解决。不过如果同伴等级不高的话，单独作战很难取胜。

塔耳塔洛斯情报

4月21日	1F～16F解禁，21日当天只能在2F探索。	9月10日	115F～130F解禁
5月10日	17F～40F解禁	10月6日	140F～164F解禁
6月13日	41F～64F解禁	11月6日	165F～214F解禁
7月9日	65F～89F解禁	1月1日	215F～254F解禁
8月9日	90F～114F解禁	1月31日	255F～263F解禁

世俗の庭テベル(2F～16F)

LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	万	光	暗	出现楼层
1	？？？	宝物の手	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	2F～
2	魔术师	臆病のマーヤ	67	15	－	－	－	弱	－	－	－	－	－	－	2F
2	魔术师	臆病のマーヤ	42	13	－	－	－	弱	－	弱	弱	－	－	－	2F～
3	女教皇	残酷のマーヤ	50	21	－	－	－	耐	弱	弱	弱	－	－	－	2F～
3	女教皇	囁くティアラ	46	24	－	－	－	耐	弱	－	弱	－	－	－	2F～
4	魔术师	マジックハンド	52	24	－	－	－	弱	耐	－	－	－	－	－	2F～
5	恋爱	狂爱のクピド	51	32	－	－	－	－	弱	－	耐	－	－	－	6F～
6	法王	トランスツインズ	62	36	－	－	－	弱	弱	耐	－	－	－	－	10F～
7	皇帝	死甲虫	163	76	－	－	－	－	－	耐	弱	－	－	－	6F～

BOSS															
LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	万	光	暗	出现楼层
?	女帝	ヴィーナスイーグル	?	?	－	－	弱	吸	－	－	无	－	无	无	5F
?	魔术师	ダンシングハンド	?	?	－	弱	－	耐	耐	耐	耐	－	无	无	10F
?	战车	バスタードライブ	?	?	无	反	无	15	－	30	－	－	无	无	14F

奇颜の庭アルカ(17F~64F)

LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	出现楼层
1	???	財宝の手	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	17F~
9	女教皇	叹くティアラ	111	64	—	—	—	无	弱	—	—	—	—	17F~
9	隐者	ブラックレイヴン	92	46	—	—	—	无	—	弱	耐	—	—	17F~
10	正义	炎と冰のバランサー	112	50	—	—	—	耐	耐	弱	弱	—	—	17F~
10	刚毅	ハンドルアニマル	148	59	—	—	耐	—	—	—	—	弱	弱	17F~
11	女帝	虚荣のマーヤ	125	62	—	—	—	—	—	耐	弱	—	—	17F~
12	隐者	ファントムメイジ	121	64	—	—	—	耐	—	—	—	弱	无	17F~
15	战车	リングフォート	399	183	耐	—	耐	—	—	弱	弱	—	—	17F~
11	恋爱	ソウルダンサー	146	72	—	—	—	—	弱	—	无	—	—	17F~
19	刚毅	钢铁のギガス	202	81	—	耐	—	—	—	弱	—	弱	—	17F~
18	隐者	スマッシュレイヴン	160	78	—	—	—	吸	弱	—	耐	—	—	21F~
11	魔术师	笑うテーブル	105	71	—	—	耐	弱	无	—	—	—	—	21F~
13	魔术师	ダンシングハンド	88	46	—	—	—	弱	无	—	—	—	—	26F~
14	女帝	ヴィーナスイーグル	100	46	—	—	—	耐	弱	—	耐	—	—	26F~
15	女教皇	伪りの圣典	115	59	—	—	—	—	—	弱	无	—	—	26F~
17	隐者	ファントムマスター	158	90	—	—	—	—	—	—	弱	—	—	41F~
17	正义	雷と风のバランサー	172	85	—	—	—	弱	弱	反	反	—	—	41F~
18	运命	ブロンズダイス	183	78	—	无	—	—	—	弱	—	—	—	41F~
19	皇帝	金刚虫	549	234	耐	—	无	—	—	弱	—	—	—	41F~
20	皇帝	傲慢のマーヤ	132	65	—	—	—	—	—	耐	弱	—	—	41F~
20	恋爱	嫉妒のクピド	139	79	—	—	—	—	弱	—	无	—	—	41F~
27	恋爱	情欲の蛇	214	105	—	—	—	—	弱	—	吸	—	—	41F~
23	刚毅	スレイブアニマル	176	74	—	—	—	弱	—	—	—	—	—	48F~
23	女帝	ダークイーグル	132	65	—	—	—	—	—	弱	无	—	—	48F~
21	女教皇	狂气の圣典	119	68	—	—	—	—	吸	—	—	无	弱	48F~
21	魔术师	泣くテーブル	170	97	—	—	—	无	弱	—	—	—	—	48F~
22	魔术师	キリングハンド	185	91	—	—	—	弱	无	—	—	—	耐	48F~

BOSS														
LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	出现楼层
?	魔术师	泣くテーブル	?	?	—	无	—	吸	弱	—	—	—	—	25F
?	女帝	変容の雕像	?	?	—	—	—	—	—	—	无	—	—	36F
?	皇帝	黄金虫	?	?	耐	—	—	—	无	弱	—	—	—	47F
?	皇帝	不屈の骑士	?	?	—	—	—	—	—	—	吸	—	—	59

无骨の庭ヤバザ(65F~114F)

LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	出现楼层
1	???	至高の手	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	65F~
27	女教皇	沉默の圣典	176	100	—	—	—	弱	吸	—	耐	—	—	65F~
27	恋爱	情欲の蛇	214	105	—	—	—	—	弱	—	吸	—	—	65F~
26	法王	キラーツインズ	192	109	—	—	—	弱	—	无	—	—	—	65F~
26	女帝	生成の雕像	181	103	—	—	—	—	—	—	反	无	弱	65F~
26	法王	怠情のマーヤ	202	99	—	—	弱	—	—	耐	—	—	—	65F~
27	法王	教条の塔	198	112	—	—	—	无	—	无	—	无	—	65F~
28	战车	マッハフォート	241	102	无	—	无	—	—	弱	弱	—	—	65F~
30	皇帝	征服の骑士	765	375	无	—	—	—	—	—	—	弱	—	65F~
34	战车	ワイルドドライブ	246	105	耐	耐	耐	—	—	弱	—	—	—	65F~
28	恋爱	偏爱のクピド	203	116	—	—	—	—	弱	—	无	—	—	78F~
29	皇帝	黄金虫	217	92	—	—	—	—	无	—	弱	—	—	78F~
29	女帝	ジュピターイーグル	191	94	—	—	—	—	—	弱	吸	—	—	78F~
30	恋爱	ライフダンサー	219	108	—	耐	—	—	—	—	—	—	弱	79F~
40	皇帝	凯旋の骑士	269	132	耐	耐	耐	—	—	吸	弱	—	—	90F~
32	正义	正义の剑	240	118	—	—	—	—	—	耐	弱	—	—	90F~
32	恋爱	里切りのマーヤ	208	102	—	—	—	—	弱	—	耐	—	—	90F~
33	隐者	アイスレイヴン	230	113	—	—	—	弱	耐	—	耐	—	—	90F~
33	运命	精神のダイス	223	223	—	—	—	耐	耐	弱	耐	—	—	90F~
34	魔术师	ゴッドハンド	238	136	—	—	—	—	吸	—	—	无	弱	99F~
35	女教皇	叫ぶティアラ	242	138	—	—	—	吸	弱	—	—	无	弱	102F~
36	隐者	ファントムロード	219	124	—	—	—	无	—	—	—	弱	反	99F~
36	刚毅	激震のギガス	246	105	—	耐	—	耐	—	耐	弱	弱	—	99F~
37	刑死者	力のヘカトンケイル	807	396	—	—	—	—	吸	—	—	耐	—	99F~
38	刑死者	ミノタウロス四号	792	420	—	—	—	弱	耐	—	—	—	—	99F~
1	???	至高の手	100	100		—	—	—	—	—	—	—	—	73F~

BOSS														
LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	出现楼层
?	刚毅	激震のギガス	500	500	–	–	–	无	–	–	弱	–	–	72F
?	法王	狂信の塔	2000	500	–	–	–	反	反	反	–	–	–	85F
?	魔术师	マジカルマグス	700	700	–	–	–	弱	吸	–	–	–	–	98F
?	恋爱	クラリスダンサー	1700	500	–	–	–	耐	–	耐	无	–	–	110F

豪奢の庭ツイア(115F～164F)

LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	出现楼层
1	???	全盛の手	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	115F～
39	战车	挫折のマーヤ	279	137	–	耐	–	–	–	弱	弱	–	–	115F～
39	女帝	维持の雕像	252	143	–	–	–	弱	–	–	无	–	–	115F～
40	法王	青のシジル	260	148	–	–	–	–	吸	–	–	–	弱	115F～
40	皇帝	凯旋の骑士	269	132	耐	耐	耐	–	–	吸	弱	–	–	115F～
41	女教皇	静寂のマリア	247	140	–	–	–	无	–	–	–	反	弱	115F～
41	战车	キラードライブ	311	132	–	反	–	–	–	–	–	弱	–	115F～
46	战车	魔弹の炮座	1008	426	–	无	无	–	–	弱	–	–	–	115F～
54	刚毅	白狼の武者	317	134	–	–	–	–	–	–	–	弱	弱	115F～
42	女教皇	蠢くティアラ	176	100	–	–	–	无	弱	–	–	–	–	123F～
42	法王	Deathツインズ	260	148	–	弱	–	–	–	吸	–	反	–	123F～
43	魔术师	マジカルマグス	242	138	–	–	–	弱	无	–	–	–	–	123F～
43	女帝	イデアマザー	252	143	–	–	–	–	耐	弱	无	–	弱	126F～
45	战车	ブレイブフォート	307	130	–	–	–	吸	弱	–	–	–	–	123F～
47	刚毅	本性のマーヤ	288	141	无	无	无	弱	弱	弱	弱	–	–	140F～
47	女教皇	解放のマリア	290	165	–	–	–	无	弱	–	反	–	–	140F～
48	运命	时の沙时计	292	144	弱	弱	弱	反	反	反	反	–	–	140F～
48	正义	均衡の巨人	296	146	耐	耐	耐	–	弱	反	–	–	–	140F～
49	隐者	Deathサーチャー	277	158	–	–	–	无	–	–	–	弱	反	140F～
58	战车	真红の炮座	363	154	反	无	–	耐	–	弱	–	–	–	140F～
49	皇帝	ヘビーキャッスル	269	132	–	–	–	–	–	无	弱	–	–	147F～
50	女帝	育成の雕像	294	167	–	弱	–	–	–	–	吸	–	–	147F～
51	正义	审判の剑	296	146	耐	–	耐	–	–	–	弱	–	–	147F～
52	魔术师	ワンダーマグス	290	165	–	–	–	弱	反	–	–	无	弱	151F～
53	女帝	スカルブマザー	294	167	–	–	–	–	无	弱	吸	无	弱	151F～
55	刑死者	ミノタウロス三号	1026	504	–	无	–	–	反	–	–	–	–	151F～
56	刑死者	豪腕のキュクロプス	301	148	–	–	–	弱	吸	–	–	–	–	151F～

BOSS														
LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	出现楼层
?	战车	魔弹の炮座	?	?	–	–	–	无	弱	无	–	无	–	122F
?	魔术师	眠るテーブル	?	?	–	无	–	–	–	–	–	–	–	135F
?	皇帝	地狱の骑士	?	?	–	–	–	–	–	吸	–	无	无	146F
?	刚毅	神话のギガス	?	?	–	反	无	吸	–	–	–	无	无	160F

焦炎の庭ハラバ(165F～214F)

LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	出现楼层
1	???	荣华の手	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	165F～
53	运命	误算のマーヤ	338	166	–	–	–	无	弱	弱	–	–	–	165F～
56	法王	破戒の塔	302	172	–	–	–	弱	耐	吸	–		–	165F～
57	刚毅	皆传の武者	363	154	耐	耐	耐	–	–	–	–	弱	–	165F～
57	刚毅	フォースアニマル	367	456	–	–	–	–	–	–	–	弱	反	165F～
56	法王	クレイジーツインズ	302	172	–	–	–	弱	–	反	–	无	弱	165F～
58	战车	真红の炮座	363	154	反	无	–	耐	–	弱	–	–	–	165F～
63	女教皇	破坏のマリア	335	191	–	–	–	吸	弱	–	–	弱	反	165F～
61	皇帝	パワーキャッスル	314	15	–	–	–	耐	–	无	弱	–	–	181F～
59	恋爱	爱欲の蛇	326	160	–	–	弱	–	–	–	无	弱	弱	181F～
59	战车	バトルフォート	359	152	–	–	–	–	–	–	–	无	–	181F～
58	恋爱	博爱のクピド	306	174	–	弱	–	–	无	–	–	–	–	181F～
60	皇帝	地狱の骑士	314	154	无	–	无	–	–	反	弱	–	–	181F～
61	法王	赤のシジル	306	174	–	–	–	吸	弱	–	–	无	–	181F～
66	刑死者	血のヘカトンケイル	910	564	–	–	–	–	–	–	–	–	弱	181F～

61	隐者	贪欲のマーヤ	334	164	–	–	–	弱	–	–	–	–	–	191F～
61	魔术师	怒るテーブル	238	136	弱	–	–	–	无	–	弱	–	–	191F～
62	运命	咒いのダイス	342	168	耐	耐	耐	–	–	–	弱	–	无	191F～
62	隐者	フェイトサーチャー	338	166	–	–	弱	无	无	无	无	弱	反	191F～
63	女帝	ビスティルマザー	339	193	–	–	–	–	反	弱	反	–	–	191F～
70	刚毅	斗魂のギガス	409	174	耐	耐	耐	–	–	–	弱	–	–	191F～
64	正义	判决の剑	346	169	耐							无	弱	202F～
64	运命	アイアンダイス	259	110	耐	耐	耐	–	–	弱	–	–	–	202F～
65	魔术师	インテリマグス	335	191	–	–	–	弱	吸	–	–	–	–	202F～
65	运命	恒久の沙时计	342	185	弱	–	弱	无	无	无	无	–	–	202F～
66	正义	平衡の巨人	346	169	耐	耐	–	–	弱	无	无	–	–	202F～
66	刑死者	狂气のキュクロプス	349	172	–	–	–	耐	无	–	–	弱	–	202F～
1	？？？	荣华の手	100	100	–	–	–	–	–	–	–	–	–	212F～

BOSS														
LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	出现楼层
?	正义	判决の剑	?	?	–	–	–	–	–	吸	–	无	无	171F
?	正义	平衡の巨人	?	?	无	–	–	耐	–	–	耐	无	无	180F
?	隐者	ファントムキング	?	?	–	–	–	–	–	–	–	反	无	190F
?	恋爱	ロイヤルダンサー	?	?	–	–	–	–	–	–	–	无	无	201F
?	运命	天罚のダイス	?	?	–	–	–	无	无	无	无	反	无	211F

琥珀の庭アダマ(215F～254F)

LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	出现楼层
1	？？？	荣光の手	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	215F～
65	正义	偏见のマーヤ	383	188	–	–	–	弱	–	耐	–	–	–	215F～
65	隐者	アメンティレイヴン	356	203	–	–	–	反	–	弱	耐	–	–	215F～
66	战车	スロータードライブ	400	170	–	–	–	–	–	弱	–	–	–	215F～
66	运命	死のダイス	379	186	–	–	–	无	弱	–	反	耐	耐	215F～
67	法王	绿のシジル	343	195	–	–	–	弱	–	吸	–	反	–	215F～
68	皇帝	Deathキャッスル	1170	573	–	–	–	–	无	吸	弱	反	反	215F～
70	刚毅	怨念の武者	405	172	–	–	–	弱	–	–	–	–	–	215F～
67	运命	シルバーダイス	379	186	无	无	无	–	–	–	–	弱	弱	229F～
68	正义	光と暗のバランサー	386	190	耐	–	–	–	–	弱	耐	无	无	229F～
69	正义	断罪の剑	386	190	耐	–	–	–	弱	反	–	–	–	229F～
69	恋爱	ロイヤルダンサー	364	179	–	–	–	–	–	–	反	无	无	229F～
71	运命	无限の沙时计	383	188	–	–	–	无	弱	–	反	–	–	229F～
71	刑死者	ミノタウロス贰号	1200	588	耐	耐	耐	–	无	–	–	–	弱	229F～
88	魔术师	グランドマグス	432	246	–	无	–	弱	反	–	–	反	反	229F～
89	女教皇	狂乱のマリア	435	247	–	–	反	反	–	–	无	弱	反	229F～
70	刑死者	牺牲のマーヤ	390	191	–	–	–	–	无	弱	–	–	–	237F～
72	女教皇	怒りの圣典	247	140	–	–	–	弱	反	–	吸	–	–	237F～
73	运命	プラチナダイス	439	216	耐	耐	耐	无	无	弱	无	–	–	237F～
73	皇帝	帝王虫	459	194	无	弱	无	–	–	–	–	–	–	237F～
74	女帝	エターナルイーグル	410	202	–	–	–	–	–	吸	吸	反	弱	237F～
74	刑死者	ミノタウロス壹号	1230	606	耐	耐	耐	弱	–	–	–	反	弱	237F～
75	恋爱	肉欲の蛇	361	177	–	–	–	–	弱	–	无	–	–	237F～
75	战车	邪恶の炮座	405	172	反	反	反	耐	–	弱	–	–	–	237F～
76	刚毅	ネメアンアニマル	409	174	–	–	–	弱	–	–	–	–	弱	237F～
77	刑死者	魔のヘカトンケイル	1260	618	弱	弱	弱	反	反	反	反	反	反	237F～
77	正义	调和の巨人	390	191	–	无	反	–	弱	反	反	–	–	237F～
78	刑死者	愤怒のキュクロプス	397	195	吸	–	–	吸	–	–	–	–	–	237F～
76	隐者	ノーブルサーチャー	375	184	–	–	–	反	–	–	弱	反	反	245F～

BOSS														
LV	阿卡纳	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗	出现楼层
?	隐者	ノーブルサーチャー	?	?	–	–	–	–	–	–	–	无	无	220
?	恋爱	肉欲の蛇	?	?	–	–	–	耐	–	耐	耐	无	无	228
?	正义	全能のバランサー	?	?	–	–	–	–	–	–	–	无	无	236
?	刑死者	愤怒のキュクロプス	?	?	耐	耐	–	耐	–	无	–	无	无	244
?	刑死者	哀のヘカトンケイル	?	?	吸	吸	–	吸	吸	吸	吸	无	无	252

剧情流程



4月6日

让人疲惫的电车之旅终于告一段落，我提着行李走出了岩户台。从明天起，我就要在这个城市中开始新的生活，私立月光馆学园——这是我即将转入的学校的名字。

由于电车晚点，走出岩户台时已近零时，来到大街上后却看到了十分奇怪的景象——了无人烟的街道上横七竖八耸立着棺材似的物体，天空的颜色也十分诡异。

看着地图找到了指定入住的宿舍，在那里我遇到了同舍的桐条美鹤和岳羽由加利（岳羽ゆかり），两人的态度都很亲切，不过由加利偶尔冒出的如“来宿舍的路上有没有看到什么”之类的古怪问题让我感到她们似乎隐瞒着什么。在由加利的带领下我来到了自己房间，疲劳的我放下行李后便倒在床上。回想着今天的所见所闻，不禁锁紧了眉间距离，街上古怪的景象、在宿舍一楼前台处遇到的身穿囚衣的神秘少年及他留下的暧昧的话语……

“你来迟了呢，我一直都在等你……如果你想继续前进，那么先在这里署名吧，不用害怕，这只是简单的契约罢了……”

我反复推敲着那席话的意思，但由于旅途疲劳，我很快就进入了梦乡……

流程提示 调查主人公房间的床休息即可。

4月7日～4月8日

转校第一天，我很巧地被分到了和由加利同一个班级，另外还认识了名叫伊织顺平的开朗男孩，从他热情的谈话中得知他也是中途转入这所学校的。值得注意的是，由加利再次提出“昨晚看到的东西不要跟别人说”之类的字句，我的内心充满了不解和迷惑……



翌日，我在宿舍大厅见到了风趣的学校理事长——几月修司，和他的谈话中我再次提起刚来到宿舍那天晚上的所见所闻，可是他却巧妙地岔开了话题，其他人的表情也略有古怪……当天晚上，我做了个奇怪的梦。在梦中，我坐在了名叫“天鹅绒房”（ベルベットルーム）的房间中的椅子上，对面是名为伊格尔（イゴール）的长鼻子老人和他的从者。在谈话中反复出现的“契约”之类的字眼让我不禁联想到消失的少年和署名册，一头雾水的我在梦醒之前得到了“契约者的钥匙”……

流程提示 4月7日：来到学园后调查1楼的揭示板，接着前往职员室与鸟海老师交谈。晚上回到宿舍休息。

4月8日：从伊格尔那获得“契约者の键”。

2009年4月9日 满月

今天白天还是照常上课，和同学一起沿途路过繁华的商店街，然后回到已不再陌生的宿舍。今晚我也很早入睡，殊不知突如其来的一声巨响硬是将我拉回现实世界。正准备出门一探究竟，由加利夺门而入，不明分说给我一只短剑拉着我跑出去。在一阵惊慌中我和由加利来到屋顶，也就是在那里，我目睹了一种名为“暗影”的可怕怪物，未等我做出反应，那怪物便扑了上来。此时由加利突然掏出一把手枪，让人吃惊的是她并未用那把枪射向敌人，而是颤抖着对准了自己的头部，可未等她扣下扳机，怪物就冲了上来将她打倒在地。眼前的敌人再次朝我扑了过来，就在这个时候，自己突然像是受到了什么诱惑般，将手伸向了由加利那把掉在地上的手枪，紧接着，我深深吐了口气，将手枪对准自己的太阳穴，扣动了扳机……

流程提示 4月9日：晚上剧情结束后获得“オルフェウス”，与臆病のマーヤ×2战斗

4月19日～4月21日

再次醒来已是十天后，在医院的病床上醒来时由加利正守在我的身边。两人交谈的时候由加利提起了自己的家人，十年前一起爆炸事故让由加利失去了父亲，她进入月光馆学园，就是为了查明父亲所属的桐条研究所爆炸事件的真相。



退院之后理事长让我和由加利等人晚上去宿舍集合，说是有话要说。夜幕降临，我怀着忐忑的心情来到了宿舍4楼大厅，大家已经在那里等候，理事长将名为真田明彦的前辈简单介绍给我之后，他便开始解释自转校以来发生的一切奇怪现象。

理事长表示，其实一天之中并不只有24小时，在零点过后，这个世界会进入被隐藏的时间——“影时间”当中。在这段时间里，没有特殊耐性的人们会化成棺材的样子进入熟睡状态。而那天晚上所见的怪物，叫做“暗影”，他们只会在影时间里出现并攻击没有进入“睡眠”状态的人们。而以桐条美鹤为首的被称为“特别课外活动部”的组织，就是为对抗这些暗影而成立的。能与暗影对抗的，只有拥有“Persona”的人。经过几天的观察，理事长表示我也是Persona能力觉醒者，并希望我能够加入他们一起对抗敌人。经过一番思考，我答应了他的要求……当晚，我准备入睡前，那个身穿囚衣的神秘少年再次出现，并留下了“一切的终结就要来临”之类的话语后消失在黑暗中……

第二天，我们的特别课外活动部又迎来了一位新成员——和我在同一个班级里的伊织顺平，原来他也具有对影时间的特殊耐性。打完招呼之后，理事长表示晚上要带我们几位新人前往暗影的大本营——塔耳塔洛斯。

听说是只在影时间出现的迷宫，我还在好奇到底会坐落在何处，结果美鹤竟带我们来到了月光馆学园门前。正在我和顺平惊异之时，伴随着零点钟声的敲响，眼前熟悉的建筑物竟然变成了一座高耸的巨塔迷宫！没想到敌人的大本营就是我们所在的学校。真田因为上次大型暗影事件受伤而不能加入探索，美鹤决定让我和由加利、顺平3个“新人”进行训练式探索，而我则因为有过实战经验而被选为了小队长。在一番探索后，我们拖着有些疲劳的脚步返回了宿舍。

流程提示 4月20日：前往宿舍4楼发生剧情。

4月21日：选择男主人公进行游戏的话，伊格尔身边的助手默认为伊丽莎白（エリザベス），不过女主人公的话就可以在这天的剧情中进行选择。剧情中与伊格尔交谈时会出现选项“男の人ですか？”和“女の人だと思います”，选择前者的话助手就是特奥多亚（テオドア），后者则为伊丽莎白。

从这天起就可以进入迷宫塔耳塔洛斯进行探险了，此时全队只有主人公、顺平和由加利三人。在塔耳塔洛斯一楼调查时钟可进行存档。第一次进入迷宫的目的是进行战斗训练，出现的敌人弱点大多是火，利用魔法アギ可以轻松解决敌人。经过几场杂兵战后按照美鹤的要求按下方块键并选择“散开しろ”之后找到传送点离开迷宫。



4月22日～5月9日

战斗的紧张感逐渐被丰富的学校和课外生活融合，最近我已经开始适应现在这"特殊"的生活。一天真田去医院检查身体，顺平拉着我和由加利一起去探望他，顺便送去前辈要的学籍册。进入病房时，我们与一位面神有些凶恶的男子擦肩而过，从真田和他的交谈来看两人似乎是关系不错的朋友……

某天深夜，那名身穿囚服的神秘少年突然出现在我的房间中，并暗示下一个满月之夜将会有一场试炼等待着我们。果不其然，正如神秘少年所说，满月之夜又有一只大型暗影出现。由于真田伤势未好，我被任命为队长和顺平、由加利前往事件发生地——单轨电车上。经过一番苦战，虽然战胜了大型暗影，不料疾奔的电车非但没有停下反而加速，危机时刻，我不管三七二十一地冲到车头掰动控制杆，终使三人脱险。这次战斗加深了我们彼此的信任，大家松了口气，拖着疲惫的身体回到宿舍……

流程提示

4月22日：从今天起就可以自由在城市中探索、晚上也可以出门了。放学后在校门口遇到真田明彦，前往ポロニアンモール的"辰巳东交番"获得金钱5000，在这里可以购得各种装备品。晚上若要去迷宫探索的话，与宿舍沙发上的美鹤交谈即可。

4月24日：可以加入运动部，男主人公可以进入陆上部、剑道部、水泳部，女主人公可以进入バレー部、テニス部。

4月27日：放学后前往1楼职员室与鸟海老师交谈，接着到2楼"生徒会室"找美鹤。

4月30日：从今天起前往ベルベットルーム，就可以从伊丽莎白或是特奥多亚那接受各种委托。

5月9日（满月）：剧情后自动来到列车上，往前走一段后顺平会离开队伍，战斗成员只剩下由加利和主人公两人。途中会有几场杂兵战，在前方的车厢中救出顺平后会进入8分钟的倒计时，玩家需要在时间耗尽之前到列车的最上方消灭BOSSプリーステス，BOSS没有弱点属性，并且光暗无效、反射冰属性，幸好其HP很低，只要集中火力攻击很快就能将其消灭。

5月10日～6月8日

随着第一学期期中考试的临近，大家都开始埋头于复习之中。除了偶尔去塔耳塔洛斯探索外，自己大部分时间都呆在了图书馆和自室学习。期中考试结束后真田也终于痊愈归队，从归队的真田口中得知他上次要学籍册的原委。原来2年E组名叫山岸风花的少女也有影时间的适应性，虽然大家听到这消息都显露出高兴的神情，不过真田遗憾地说山岸风花体弱多病，大概不能加入到我们的行列。

数日后，大家晚上聚在一起就餐时提起了学校最近发生的怪事，其他的班级似乎有女学生晚上神秘失踪，后来一大早又有人发现她昏倒在了校门口，而且此类事件发生了好几次。顺平半开玩笑地说可能是怨灵搞的鬼，对于怪谈说法，由加利坚持是无中生有，为了证明自己的想法，由加利开始调查事件。经过一番调查发现，这些遇难的少女都有共通点，那便是经常离家出走，于是由加利拉上了我和顺平决定去那几个少女经常前往的集会场——车站的小巷子一探究竟。

夜幕降临，顺平虽然很不情愿但还是被硬拉了出来。在小巷子内由加利与混混吵了起来，正当对方准备动粗时，那名曾经在探望真田时见到过的眼神凶恶的少年突然出现，并帮助我们解了

流程提示

5月18日～5月23日：期中考试，试题的具体答案依次为ブレイク・ア・レッグ→音速より速い→硬水→奈良县。结束后真田加入队伍。

5月25日：考试成绩公布，若成功进入前10名就可以去找美鹤领取奖励，今后其他大考也是如此。

6月7日：由于第二天直接就会发生剧情进入战斗，建议玩家先在这一天内购买好补给并进行记录。前往神社有由加利、顺平、天田的剧情。

6月8日（满月）：夜晚潜入学校后可从由加利和真田当中选出一名同行者，前往职员室获得体育馆的钥匙后回到大门与众人集合。进入迷宫后队伍中暂时只有主人公一人，建议尽量避开战斗，前进一段路就会与顺平和真田汇合，紧接着进入BOSS战。本次要面对的BOSS有两名，它们每经过一段时间就会用魔法改变自己的性质，此时玩家需要重新调查什么属性的攻击才能起到作用。

围。少年名叫荒垣真次郎，得知我们来到此处的目的后他很配合地告诉了我们不少重要的情报，与外表不同，荒垣其实是个不错的家伙。

整理了所有情报之后我们发现遇难的少女们还有另外一个共通点，她们都欺负过2年E组的山岸风花，事发之前风花曾被她们几个锁到了学校的体育馆内。谁知第二天风花却突然失踪，紧接着那几位少女也出事了。由于这些事件的过程太过诡异，大伙推测是暗影搞的鬼，风花之所以失踪，很可能是因为影时间学校变成了塔耳塔洛斯后被困在了里面。

虽然经过了这么多天难保她是否还存活，我们毅然决定傍晚潜入学校，然后冒险待在学校内等待影时间的到来。在找到了体育馆的钥匙之后，我和真田、顺平结成小队准备突入迷宫，在一段探索后，我们成功找到了被困在塔耳塔洛斯里的山岸风花，并惊异于她的毫发无伤，这让真田再次确认了她的“力量”。返回途中，顺平不经意地看到又大又亮的满月发出感叹，并随意说上次事件也是在满月，这不禁给了我们些启发，可没等细想，无线电里美鹤夹杂着噪音的话语让我们感到事出不妙，四人急忙赶到塔耳塔洛斯入口处。原来两只大型暗影正在对美鹤和由加利发出攻击，在我们发现自己的攻击对敌人造不成伤害而迷茫之际，山岸风花的Persona觉醒了。在她强有力的分析支援下，我们顺利战胜了大型暗影。战后，这位看似弱不禁风的少女失去了知觉……

6月9日～7月6日

经过一段时间的修养，风花退院了。夜晚，在宿舍会议室内听了我们的解释后，风花毅然答应加入特别课外活动部，愿意和我们一起战斗，从她的话语中我多少感到了这个女孩也有她的一段辛酸史。同时，我们也渐渐掌握了敌人来袭的周期——大型暗影会在满月时出现。这让我想起神秘少年的预告，他说的话果然是真的……理事长告诉大家大型暗影共有12只，也就是说还有8个敌人没有出现。可是，它们的目的又是什么呢？谈话中由加利曾提及“塔耳塔洛斯到底是什么”，听到这句话后美鹤脸上流露出了复杂的神情……

传闻近日出现了一种“复仇网站”，据说只要写下内容，自己的复仇愿望即可实现，成功率接近100%。不过我们暂时没有心思理会这些，临近满月，大家虽然不说，但是我能隐约感觉到空气中那种特有的紧张感。

距离满月之夜没剩几天的一个夜里，神秘少年再次出现，这一次他提出希望能够和我成为朋友，我答应了他。

流程提示

6月9日：ポロニアンモール的骨董屋“真宵堂”开始营业，在迷宫中与敌人战斗后敌人有一定几率会掉落宝石，将这些宝石带到古董店可以换取道具。



6月11日：山岸风花成为同伴，今后要进入迷宫时与她对话即可。

6月13日：美鹤加入战斗队伍。

7月7日～7月11日

满月之夜，巨大暗影再次出现，不过在大家的齐心协力下讨伐行动还是顺利完成了。事后理事长来到宿舍听取报告，正当美鹤对于刚结束的战斗做汇报时，由加利按捺不住提出质疑，向美鹤问起了十年前发生的一起爆炸事故，以及塔耳塔洛斯的秘密，她认为现在豁出性命与暗影战斗的自己有权利知道真相。

美鹤在由加利毫不退让的追问下，沉默了一会后开始说起了往事。暗影拥有着数种能力，经研究，它们甚至还能够干涉时间和空间。现在众人虽然只是单纯地将暗影作为敌人，可是在14年前，曾经有个人打算将暗影的力量据为己用，那个人就是美鹤的祖父。美鹤的祖父沉迷于暗影的力量之中，他在当时召集大批研究人员，并收集大量暗影进行研究实验，可是就在10年前，眼看研究快要成功之时却发生了事故，实验失败导致一场大爆炸的发生，而如今的塔耳塔洛斯就是在那个事故中诞生的。而众人现在在满月之日遇到的巨大暗影同样也是当年事故的产物，它们是大

量暗影的凝聚体。

得知真相的由加利情绪有些失控，并尖锐指责美鹤的做法简直就是把大家都蒙在鼓里利用大家的力量……正当美鹤准备继续说下去时，被真田制止。看来大家都有自己的一段过去，而真正的互相信任，仍然需要时间来考验……

就在气氛恶化时，几月理事打断话题，为大家带来好消息，如果他说的都是真的，那么只有打倒12只巨型暗影，影时间和塔耳塔洛斯就会消失。

这么说，还剩6只……

流程提示 7月7日（满月）：一开始要选择战斗人员，准备好后与风花交谈选择出击，一路前进来到最上层的“法王の间”，将里面的敌人解决后调查门和房间内的镜子，然后依次选择何か忘れてるような→そんな事はない→胜手に决めるな→今はよしておく（今はダメだよ）。

在二楼与同伴汇合，接着去205、304号房将房间内的镜子破坏，最后回到“法王の间”进行BOSS战，BOSS擅长火属性攻击以及魅惑攻击，建议玩家提前多准备点ディスチャーム。

7月12日～7月19日

从那天开始，大家之间仿佛多了层不透明的纸。晚上大家虽然都坐在一起吃饭，但那气氛真是糟透了。为了活跃气氛，风花挑起话题问到暑假去哪里玩。善解人意的理事长马上提出了建议，他表示美鹤的父亲今年要在屋久岛休养一段时间，大家可以一起去屋久岛上玩。这个建议立刻使顺平兴奋起来，大家也都开始讨论起旅行的事情，而美鹤却一人默默地回了屋，紧接着由加利追了上去，似乎是想为之前的态度道歉……希望她们之间的关系能够好转。

数日后期末考试终于结束，理事长又为大家带来了一位正在读小学的新同伴——天田乾。本



来和母亲相依为命的他，却因为一场事故失去了母亲。看到同样只剩一人却表面很坚强的天田，我不禁心里一紧。几月理事表示这位小学生可能有“适应性”，而且决定暑假这段时间让他入住我们宿舍楼进行观察。值得注意的是，真田在看到天田时有些震惊的表情……难道他认识天田吗?

流程提示 7月14日：期末考试，答案依次是ダウジング→イカ→源赖朝→伦敦塔。

7月20日～7月28日

乘船到了屋久岛之后，在别墅里大家见到了美鹤的父亲桐条武治，从桐条武治的口中大伙得知，美鹤的祖父当年的研究目标是创造出“能够操纵时间的神器”，而由加利那去世的父亲，也是当时参加实验的研究员之一。得知真相由加利情绪失控，一人冲了出去。我急忙追了上去，在海边，由加利对我吐露了心事和想法。一番安慰后，由加利终于恢复平静，这时顺平赶来，提醒我们影时间快来临了，不要再呆在外面。

第二天一早，众人在岛上准备好好放松一下时，理事长突然打来了电话，称原本废弃的一台“对暗影兵器”突然启动，现在就在这座岛的某处。刚切断通信，一位金发少女突然出现在我面前，并且不明分说地张开双臂抱住了我，

“我最重要的事情，就是要呆在你身边。”

就在我和周围的同伴一头雾水时，理事长也赶到此处，看到金发少女后他松了口气，并告诉我们眼前的这位少女名叫爱吉丝（アイギス），爱吉丝就是他刚刚所说的“对暗影兵器”，是十年前被制造出来的一批兵器中的惟一幸存者，不过之后由于在实战中受了重伤，一直被保留在屋久岛的研究所里。至于她为什么会在众人来到岛上的这个日子突然再次启动，理事长表示也不清楚。毕竟是宝贵的战力，大伙经商量决定让她也加入到讨伐暗影的行动中，爱吉丝完全没有意见，她表示只要能够呆在我的身边就行了。从刚才见面开始，爱吉丝就毫无掩饰地向众人表现出了我对她的重要性，可是，在我所有的记忆当中，并没有这位金发少女的任何印象……

流程提示 7月20日：在海边玩够了点击画面左上角的小路就可以回到别墅。

7月29日～8月6日

半月之夜，城镇内突然出现了暗影，众人赶到事发地——神社参拜大道时发现暗影竟被一只白犬消灭了。这只犬名叫虎狼丸（コロマル），是附近有名的忠犬，众人得知方才它是为了守护主人的坟墓才和暗影展开了战斗。这么说这只犬也有对抗暗影的特殊力量，事后众人决定将此事报告给理事长。

满月讨伐暗影的时候突然冒出两名叫做孝也（タカヤ）和仁（ジン）的少年阻碍我们，通过交谈我们得知这两名少年也拥有对抗暗影的特殊力量，不过他们表示并不希望我们将巨大暗影都消灭掉，因为若影时间真的消失了，那么他们现在拥有的这种力量也很有可能消失。比起人们的安全，少年们似乎更加重视自己的力量，实在难以苟同……完成任务后，我们将任务中的这段小插曲告诉了几月理事长。

流程提示 8月6日（满月）：剧情后一路前进会有一场BOSS战，对手的主要攻击是贯通属性，建议带上爱吉丝。另外再准备一些解除毒和混乱状态的解药。

8月7日～9月5日

经过测试，虎狼丸确实拥有特殊能力，在经过与其沟通并取得同意的情况下，特别课外活动部又迎来了一位新的成员。另外，天田的能力也得到了理事长的认可，正式加入到了作战队伍当中，不过真田却再三提出质疑，表示不该将这么小的孩子卷进来……表面上虽然这么说，不过真田不愿让天田战斗似乎另有原因。

新学期开始，为了提高与大家的协调性，爱吉丝自己提出要同大家一起上学。在几月的支持下，在大家多多少少的不安中，爱吉丝也作为转校生来到了2年F组。

一天放学后，真田突然把我拉去了商店街，在那儿我再次遇到了荒垣。原来荒垣曾经也是课外活动部的一员，不知为何后来离开了组织，真田提出希望荒垣回到大家身边。起初荒垣想都不想就拒绝了，可是当他听到天田也加入了我们时显得非常吃惊，之后很干脆的答应了真田的要求。看来，这两个人与天田之间似乎发生过什么……

最近听说顺平这些天来经常在车站前的广场和一个长发女孩聊天，难怪他最近心情看上去很不错。可是在满月进行讨伐任务的时候，顺平却迟迟未出现，当我们完成任务回到宿舍后，才发现顺平是被一个女孩困在了这里。这名叫做千鸟（チドリ）的女孩似乎是之前见到的少年——孝也和仁的同伴，她的目的也是想让我们彻底停止讨伐暗影。趁千鸟分心的时候，顺平夺过了她用来召唤Persona的召唤器。召唤器被夺走的瞬间，千鸟的情绪突然失控，美鹤原本打算从她口中问出一些情报，不过看千鸟现在这样子还是先将她送去医院为好。事后我得知，千鸟就是同学所说的顺平在广场认识的女孩……

流程提示 8月8日：虎狼丸加入战斗队伍。

8月9日：今天起晚上可以带着虎狼丸出门散步了，散步时经常会有同伴陪同，可以看到各种对话事件。

8月16日：神社开展夏日祭典，女性主人公的情况下，选择穿浴衣出门可以增加男性的好感度。

8月28日：天田加入战斗队伍。

9月3日：荒垣加入战斗队伍

9月5日（满月）：本次讨伐作战顺平无法参加。BOSS的主要攻击都是雷属性，因此不建议带上弱点为雷属性的由加利和爱吉丝。经过一段时间BOSS会对自己进行充电，充电之后BOSS身上会闪着电光，充完电后的两个回合左右内BOSS不会进行任何行动，到了第三个回合就会使用高威力集体电击。BOSS充完电的第一个回合玩家可以全力进攻，第二回合就要进行回复或是做好防御准备了。



9月6日～10月4日

过了几个星期，千鸟依旧面无表情地躺在医院的病床上，不肯对我们透露丝毫情报。虽然遭到欺骗，但顺平还是无法对千鸟置之不理，经常一个人跑去医院探望她，有时还会给她带去一些小礼物。

满月之夜，大家都早早地赶到了作战室，不过天田和荒垣却不见了踪影。将巨型暗影消灭之后，美鹤似乎是突然想起了什么，神情紧张地让风花立刻搜索天田他们的去向。原来，两年前的今天是天田母亲离开人世的日子，当时荒垣还是特别课外活动部的一员，与美鹤他们一起执行任务时，刚获得力量不久的荒垣由于没能好好控制，而使得自己的力量暴走，就在那时一位无辜的人类女性因遭到波及而丧命，那就是天田的母亲。而天田会在这么一个日子将荒垣单独叫出去，很有可能就是想要替母亲报仇……



美鹤的猜测是正确的，天田确实是打算杀掉荒垣，可是意外发生了，千鸟的同伴孝也在两人谈话的中途突然跑了出来，打算将天田和荒垣都射杀掉。危机时刻，荒垣挺身为天田挡下了子弹，当众人赶到的时候，荒垣已经倒在了血泊之中……

流程提示 9月7日：女主人公的情况，与荒垣交谈，月Commu开始。注意，若在下一个满月之前将月Commu升至MAX，那么荒垣就不会死亡。不过无论他是否存活，下个满月之后都会脱离队伍，玩家可以不用特意去提升他的等级。

10月4日（满月）：天田、荒垣不会加入本次讨伐行动。本次要同时面对两名BOSS，最初只能对其中的ストレングス进攻，将其打倒后才能开始攻击另一只。战斗时敌人会召唤出命运的转盘，需要玩家按下圆圈键来使转盘停止转动，当转盘停下来时指针所指的是蓝色区域，就能获得对我方有利的特殊效果，反之若指针停留在红色区域，那么将会出现对敌方有利的特殊效果。这里告诉大家一个小窍门，基本上只要在转盘出现的瞬间就开始连按按键，让转盘立刻停止的话，指针基本都会停留在蓝色区域，这样整场战斗就会轻松很多。

10月5日～11月4日

中弹后的荒垣陷入了昏迷，连医生也说不知他何时才会醒来……对自己的行为后悔不已的天田曾打算逃避现实离开宿舍，不过在真田的开导下他最终还是重新振作了起来。

在与第十二只暗影战斗的夜晚，名为孝也和仁的少年果然又跑出来阻碍我们。费了一番力将他们打败后，仁自嘲地说果然"自然觉醒"的力量和"强制觉醒"就是不一样，之后带着孝也离开了。

经过一场苦战，我们成功消灭了最后一只暗影，在月光大桥上，大家讨论着明晚庆功会如何华丽丽地吃一顿高级寿司大餐。

第二天黎明时分，一直以来给过我很多次忠告和暗示的囚衣少年前来告别，他有些悲伤地说自己想起了该干的事情，然后少年的身影永远的消失了……

当晚庆功会，大家都拼命地拿豪华的寿司犒劳自己的胃袋，美鹤的父亲也前来庆祝。不知何因，几月理事长和爱吉丝却迟迟没能出现。然而，心中难以抹去的那丝不安果然还是在时钟指向零时的那一刻应验了。影时间如期来临，并没有因十二只暗影被打败而消失，正当我们陷入混乱和迷茫时，远处传来一阵阵盛大的钟声。美鹤似乎确认了心中的怀疑，招呼大家急忙赶去塔耳塔洛斯。



果不其然，原来这一切的一切都是几月理事的阴谋。塔耳塔洛斯门前，大家发现了方才缺席的几月和爱吉丝。几月理事笑着对众人说，大家的任务已经结束了，再过不久这个世界就会迎来"终结"。接着几月理事一脸得意地道出真相，原来他之前说的什么消灭十二只暗影影时间就会消失之类的话都是谎言，十二只巨大暗影原本就是一个整体，与它们接触并战斗后，最终只会让这十二个碎片再次融为一体，使得被称"毁灭"

的暗影“Death”降临人间。这正是几月理事所希望的，他表示现在这个空虚的世界没有任何值得留恋的地方，他想通过毁灭全人类来创建他心中的新世界。

这一切都激怒了大家，正当美鹤准备战斗时，几月命令已被控制的爱吉丝活捉了大家当做祭品，高高梆在学校天文台十字架上……

坚持死就是救赎的几月，把枪眼对准美鹤的父亲，却未想到对方也立刻掏出了一把枪。两人同时开枪，几月腹部中弹，此时爱吉丝突然清醒，救下了众人，见大势已去，几月大笑着跌下了楼顶……

看着美鹤哭着抱起重伤逝去的父亲，大家无言以对直到影时间过去，真田架起美鹤，大家在沉重的气氛下回到了宿舍……

流程提示 10月13日～10月17日：期中考试，本次考试男女主人公的问题和答案不同，男主人公的答案依次为“夫”→ピタゴラス→电气抵抗がゼロになる现象→明应の政变，女主人公的则是2年→モーゼ→摩擦系数ゼロの坂道の上→15岁。

11月3日（满月）：一开始要与仁和孝也战斗，注意对手会使用暗属性的即死魔法，另外仁会反射火属性攻击，幸好对手HP不高，多用火、光、暗以外属性的集体攻击很快就能结束战斗。第二场巨大暗影战，BOSS本身的能力一般，不过它会召唤石像然后让自己漂浮在空中，我们需要将石像全部破坏才能让BOSS落下来对其进攻，三座石像分别有火、冰、雷无效的特性。由于BOSS召唤石像的频率很高，这将会成为一场持久战，需要提前准备一些SP回复药。

11月5日～11月22日

虽然得知了真相，但接下来该采取什么行动才能阻止悲剧的发生，众人没有任何头绪。

学校来了一位名叫绫时的转校生，虽然有点好色，不过是个不错的家伙。可是不知道为什么，爱吉丝在见到绫时的第一眼就对其产生了强烈的敌意，称其是危险的存在，并再三警告绫时不要接近我。对于自己为什么会被讨厌成这样，绫时本人也不清楚，不过他表示与我和爱吉丝接触时会有一种很怀念的感觉……



某天晚上，仁和孝也从医院将千鸟带出，再次袭击了我们。不过可以看出，千鸟并不是真心想要与我们战斗，特别是面对顺平时显得十分动摇。千鸟难过地表示她原本并不畏惧死亡，可是和顺平接触后她开始害怕，害怕失去生命、失去和顺平相处的时间。见千鸟背叛，孝也很不愉快地拔出枪射杀千鸟，顺平为保护千鸟而中枪倒了下去。危急关头，千鸟用尽所有的力量保住了顺平的性命，不过她自己却因此永远合上了双眼……



流程提示 11月6日：千鸟隐藏事件发生条件1，宿舍2楼与顺平交谈选择“こりずに会いに”，四个条件全部满足之后会发生千鸟隐藏剧情。

11月11日：千鸟隐藏事件发生条件2，与顺平交谈选择“土　话を”。

11月14日：千鸟隐藏事件发生条件3，与顺平交谈选择“あきらめるな”。

11月17日～11月20日：修学旅行，在旅馆可以买到一些平时买不到的物品，别错过了。19日会发生温泉事件，女主人公的情况下依次选择闻こえた！→谁か→给汤口→人间→この先も→岩のくぼみ，就能找出偷窥的男性。男主人公的情况下依次选择右へ逃げる→その场で待机→猫の声でごまかす→默る→潜る，就能成功逃离现场。

11月22日：千鸟隐藏事件发生条件4，与顺平交谈选择“やるだけやってみろ”。影时间会有一场对千鸟的BOSS战，对方能使用ムドオン，注意不要让主人公装备有暗属性弱点的Persona。千鸟主要攻击手段是火属性魔法，并且吸收火属性攻击，没有弱点属性。



11月23日～12月3日

千鸟的死让顺平很受创伤，大家为顺平打气，把千鸟留在医院的素描本给了他，素描本里面画满了顺平的画像……经过此事，顺平坚定决心要消除影时间。



某天晚上，爱吉丝迟迟没有回到宿舍，经过一番搜索后众人在一座大桥上发现了她，与爱吉丝在一起的还有转校生绫时。在桥上的相遇让绫时和爱吉丝想起了十年前发生的事，当时爱吉丝为了歼灭暗影而来到了这座桥上，而她的目标，就是名为“Death”的暗影——绫时。当时绫时作为Death刚降生于世，力量还不完全，不过足以与爱吉丝对抗。无可奈何的爱吉丝选择了最后的手段——封印，而用来封印Death的容器，是当时正好在场的一个小孩子。而当年那个孩子，如今阴差阳错的再度回到了这片土地上，并且为了消灭暗影而作为特别课外活动部的队长活跃着……话说到此，大家都无比震惊的把目光投向我……

原来，绫时一直都被封印在我的体内，那名影时间屡次出现在自己房间里的囚衣少年，原来就是成长前的绫时……

绫时表情复杂地告诉众人，他是“死亡宣告者”，他的觉醒就意味着暗影的母体——尼克斯（ニュクス）再过不久就要觉醒。而她的降临之刻，便是一切生命消失之时……当众人问起有没有打倒尼克斯的方法时，绫时悲哀地说，尼克斯的存在是绝对的，是不可能被打倒的。不过，绫时表示可以给我们一个选择，只要杀掉绫时，所有关于影时间的记忆就会消失，这就意味着众人可以没有任何精神负担地享受最后的时光，毁灭只是一瞬间的事……

大家都陷于震惊与沉默之中，绫时说将在12月31日前来听大家的决定，然后消失在黑暗中……

12月4日～12月31日

在绫时的“死亡宣告”之后的一段时间里，大家都在与恐惧、无助等负面感情做着斗争，最终，众人坚定了一个相同念头——不能逃避现实，无论如何也要放手一搏。

约定的那天晚上，绫时如期来临。而无论他再怎么劝说大家，大家都一致决定要挑战尼克斯。绫时见大家决心已定，苦笑着开始告诉我们见尼克斯的方法。原来只要在约定之日，也就是1月31日到达塔耳塔洛斯顶层，就能在当天见到降临于世的尼克斯。解释完，绫时再次强调尼克斯是不可能被打败的，但无论如何，我们都要拼一拼。

绫时随着零点钟声的敲响消失于这个世界，完成了他作为死亡宣告者的任务。而承载着万千回忆的2009年，也在新年的钟声中静静地离去……

流程提示 12月4日～12月19日：期末考试，男主人公的答案依次是1185年→酸素→左手の法则→冬は早朝が良い→的を得る，女主人公的则为1156年→盐化マグネシウム→コンセント→目立つから→サボる

12月31日：晚上有重要的选择，白天先进行记录。夜晚与绫时对话时，出现的两个选择将会让玩家进入两个不同的结局。选择“绫时を杀さず、今のままを续ける”游戏会继续进行下去，到了1月31日会有BOSS战。选择第二个“绫时を杀し、记忆を手放す”则会直接跳到3月，进入Bad End。



Persona3 携带版

1月1日～1月31日



日子一天天过去，伙伴们互相打开心结，互相鼓励。在有限的时间里，我们不断朝着塔耳塔洛斯的顶层进军，并珍惜着日常生活的每一天，眼看着日历一页页翻过，从身边同学及市民口中也听到了许多负面传言，不知不觉间，一种教义为"毁灭就是救赎"的宗教兴起，而无论人们相信与否，不可置疑的是，整个街道都被一种静寂的不安和恐惧笼罩着……

一次同伴们的聚餐时，我们发现原来四处散播尼克斯就是救世主思想的人，原来正是仁和孝也。大家认为他们肯定会在尼克斯降临之日阻挡众人去路，所以到时候再跟他们做个了结。

时光飞逝，尼克斯降临之日终于到来。当晚，大家集合在作战室，由加利提出如果成功打倒尼克斯，让影时间彻底消失的话，大家对此前的记忆大概都会消失，想到这点，我们不免有些消沉，这时由加利表示无论发生什么她都不会忘记大家，大家自然也都异口同声。毕竟是生死线都一起度过的伙伴，谁都不会忘记任何一人。我们做出了约定，在真田他们的毕业之日相约在学校顶楼再见。

待影时间来临，众人一起朝向塔耳塔洛斯顶层进发。途中仁和孝也果然出现，将他们打倒后众人得知，原来他们是当年进行暗影研究时的的试验品，当时聚集了100多个对影时间有适应性的人，然后存活的只有他们3人。正当大家都心生怜悯之时，大量暗影袭来，情况不容迟疑，大家向塔的更



上层奔去。

尼克斯如期降临，当尼克斯问道"你们难道不害怕吗"之时，大家坦白恐惧的心理，但这毕竟是自己选择的路，大家都选择了活下去，选择了抛弃逃避。

经过漫长的战斗后，本以为倒下的尼克斯就意味着战斗的结束，但下一刻，空气中充满了绝望的分子——尼克斯再次浮在空中，并和月球渐渐融合。眼看月球朝向地球快速移动，街道上的人们恐惧、痛苦的叫喊声不断地刺痛着鼓膜，待我们回过神来，尼克斯已经开始向地球施加莫大的重力，大家虽然拼命抗拒命运的不公，但在强大莫测的力量下，一个个倒了下去……

待我恢复意识，发现自己坐在了天鹅绒房熟悉的椅子上，而伊格尔告诉我，羁绊的力量才是最终杀手锏，那个力量，名为——宇宙。

离开天鹅绒房，我意外的发现自己的身体一下变得轻盈，在重压之下，我竟然轻松站直了身子。眼下的情况早已不容任何迟疑和犹豫，我不顾同伴们的制止和呼唤，毅然来到了尼克斯体内。面对绝对不可能战胜的存在，自己的攻击果然完全无效，就在我被敌人的攻击打得几近倒下时，耳边却传来了熟悉无比的同伴们的声音……同伴们的信念幻化成源源不断的力量注入我的体内，我终于有了可以封印尼克斯的力量……



流程提示 1月31日：1月31日晚上会强制进入塔耳塔洛斯并要求玩家前往255层以上进行3场BOSS战，在31日之前建议把255以下楼层的探索完成，并且在这一天之前准备好充足的补给。在258层会与仁、262层会与孝也进行战斗，两人的攻击手段和之前差不多，仁以火、暗属性为主，并且能反射火属性攻击。孝也则能使用风、冰、火、雷以及万能属性的攻击。将他们打倒后就可以在263层与最终BOSS决战了。

最终BOSS尼克斯一开始不会进行任何行动，这时就用普通攻击对付他就可以了，不要浪费SP或道具。将其打倒一次后他才会开始行动。尼克斯每回合能行动两次，我方一定要确保众人的HP。他的HP槽每减为0一次时就会更改自身的阿卡纳，玩家需要让风花进行调查。改变十几次阿卡纳后，尼克斯最后会将阿卡纳变为"死神"，此时他的攻击力会高一些，HP为6000。最终BOSS会使用集体即死魔法，主人公的Persona里千万不能有弱光、暗的，战斗时HP也尽量保持在400以上。

最终BOSS更变阿卡纳相关资料

阿卡纳	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
愚者	—	—	—	—	—	—	—	无	无
魔术师	—	—	—	吸	—	—	—	无	无
女教皇	—	—	—	—	吸	—	—	无	无
女帝	—	—	—	—	—	—	无	无	无
皇帝	—	—	—	—	—	无	—	无	无
法王	—	无	—	—	—	—	—	反	反
恋爱	—	—	—	—	—	—	无	无	无
战车	无	无	无	—	—	—	—	无	无
正义	—	—	—	无	无	—	—	反	无
隐者	—	—	—	—	—	—	无	无	无
运命	—	—	—	无	无	无	无	无	无
刚毅	无	无	无	—	—	—	—	无	无
刑死者	—	—	—	—	—	—	—	无	无
死神	—	—	—	—	—	—	—	无	无



2月1日～3月5日

光阴似箭，自从我转入月光馆学园已经经过了一年的时间。在这短暂的时间内我认识了许多人，也经历了很多事。同宿舍里的人都很亲切，不过没怎么找到机会和美鹤、真田学长交流，有点可惜，再过不久他们就要离开这个宿舍了。

这一年里我养成了写日记的习惯，可是当我最近翻开日记时，不知为何里面写着许多奇怪的内容，许多在我的记忆中不存在的内容……难道是其他人的恶作剧吗？

话说回来，这一段时间总是感到非常疲倦，每天的睡眠时间也开始渐渐变长，不过去医院检查后医生表示我的身体状况并没有什么异常，也许只是学习压力比较大造成的吧。

再过几天就是三月五日，学长们的毕业典礼，当同学向我提起这件事时我的胸口开始莫名地疼痛、有一种无法言喻的复杂心情。虽然不知道是什么原因，但我最近总是有一种感觉，感觉自己似乎是忘记了什么重要的事，非常非常，重要的事……

……希望我能快点想起。

流程提示 3月3日～3月4日：最后的自由活动时间，这段期间内与Commu达到MAX的人交谈会有一些特殊事件。





与PS2版相比各方面都有了很大的进步，系统的改良让玩家的游戏过程变得更加流畅。两位主人公流程上的不少小事件有所不同，女主人公的感情联络部分的事件还会对一些同伴的身世或是不为人知的一面进行描述，想要更彻底了解整个故事的话建议两条线都走一次。



NINTENDO DS

光之四战士 最终幻想外传

光の4战士 −ファイナルファンタジー外传−

Square Enix	RPG	2009年10月29日	日版
1人	512Mb	5980日元	无对应周边

作为一款外传性质的作品，本作融合很多“《最终幻想》系列”的经典元素，尤其是以“王冠系统”为载体的转职系统，让玩家在职业搭配和战术的运用上拥有了更多的选择。游戏中童话书般的画面风格、怀旧的音乐是让玩家印象深刻的地方，那种感觉仿佛又将我们带回了那个初次体验“最终幻想”的年代，跟随四名光之战士的脚步为了拯救世界踏上征程。

基本操作

游戏可使用触控笔和按键两种操作方式，玩家可以根据自己的使用习惯来选择：

按键

按键	功能
十字键	人物/光标移动
A	调查/确定
B	取消
X	系统菜单
Y	世界地图

触控笔

非战斗状态下，点击下屏幕场景的任意一处不放可让角色朝对应的方向移动；点击NPC或宝箱则能对话或获得道具。站在原地不动一段时间会在上方出现“MAP”和“MENU”的提示，点击它们可分别在上屏幕显示世界地图和打开系统菜单。战斗中点击指令即可使用。

系统菜单

非战斗状态按下X键会在下屏幕上方显示四名主角的头像，选中后再选择其他角色可调整人物在场景中移动的顺序，选中两次或使用触控笔双击会出现下级菜单：

アイテム

查看角色道具栏中的物品，但鉴于每名角色身上最多只能携带15个道具（包括装备），所以平时可把暂时用不到的道具存在村庄的仓库（挂着箱子招牌的建筑，与其中的管理员对话选择“あずける”为保管（每种道具存放上限为99个），“ひきだす”为提取），以提高收集敌人掉落物品的效率。选中任意道具选择“使う”为使用道具（在非战斗状态下使用魔法书可消耗相应的AP发动回复魔法）；“わたす”可将道具转移给其他同伴；“舍てる”为丢弃道具，需选择“はい”进行确认。

アビリティ

设定玩家在战斗中使用的指令（最多6个）。其中魔法类技能只需将魔法书放在对应角色的道具栏即可选择，职业技能则只取决于角色目前的职业。



クラウン

查看目前获得的王冠。选中任意王冠图标会在上屏幕显示不同职业间的能力变化，之后在下屏幕选择“チェンジする”可转职为该职业，“成长させる”为消费战斗后敌人掉落的宝石升级王冠（每个王冠最多升级3次），从而获得职业对应的高级技能。

战斗系统



游戏的战斗采用传统的回合制，但玩家选择指令后不能手动确定攻击的目标，系统会自动根据敌人从弱到强的顺序进行攻击。虽然这样的设定一开始会让玩惯了传统角色扮演游戏的玩家觉得很不方便，但习惯后会发现这种简化的战斗方式非常方便，也更利于新玩家上手。

AP

战斗中使用任意指令都需要消费AP，通常情况下，它会在每个回合开始自动增加1点。后期如果想尽快使用高级技能，可使用“ためる”指令让角色进入防御状态，除了达到快速累积AP的目的，也能起到保命的效果（物理伤害减半）。

连携攻击

在战斗中使用“ためる”指令会有很大几率让角色进入爆气状态（下屏幕会出现“气合がはいった！”的提示），之后让所有爆气的角色使用相同的指令就能发动必中的“连携攻击”，是后期快速削减BOSS体力的一个重要手段。



战斗结果

战斗中击败敌人有一定几率掉落物品，之后选择下屏幕中的“自动ぶんぱい”会将道具自动分配到参与战斗的角色道具栏。但这里要特别注意主线流程中临时加入的同伴，因为他们在离开后会带走其道具栏中的所有道具，所以为了造成不必要的损失，还是建议玩家尽量进行手动分配。

自动战斗

如果玩家想节约战斗的时间，在战斗中按下X键给每名角色选择一个指令便可使用“自动战斗”功能。“自动战斗”中角色会一直使用玩家选择的指令（如果AP不足会自动使用“ためる”指令）直到获得胜利，如果中途不按X键取消，之后的所有战斗也都会以“自动战斗”的方式进行。

Auto Mode

ルビーを　みつけた!

角色育成



在战斗中累积经验值升级是提升四名主人公基础能力的主要手段，玩家除了了解不同能力数值的具体作用，根据不同角色的能力成长倾向来选择职业才能完全发挥出角色最大的战斗力（★越多，增加的能力越多）。



能力	中文	作用
ちから	力量	影响物理攻击的威力
ちせい	知性	影响黑魔法的威力
せいしん	精神	影响白魔法的威力

成长率一览

角色	HP	ちから	ちせい	せいしん
ブランド	★★★	★★★	★	★★
ジュスカ	★★★	★★	★★	★★
ユニータ	★★	★★	★★	★★★
アレイ	★	★	★★★	★★

宝石的作用



游戏中消灭敌人并不会掉落金钱，所以买卖敌人掉落的“宝石”就成为了资金的惟一来源。另外由于每种类型敌人掉落的宝石种类是固定的，所以后期可转职为“商人”使用“さがす”或“たかのめ”技能在不同区域的战斗中获得额外的固定宝石，大大缩短为了收集宝石而刻意刷敌人的时间：

宝石	战斗区域
ルビー	ゲルグ火山
エメラルド	流砂の城
トパーズ	流砂の城
サファイア	ゲルグ火山周边
ラピスラズリ	天空への塔
アクアマリン	インビディア周边
アメジスト	中后期主线流程的BOSS战
ダイアモント	后期主线流程或隐藏迷宫的BOSS战

装备强化

进入“ウルペスの街”的强化店（挂着榔头招牌的建筑）与店主对话选择“つよくする”可使用宝石强化角色道具栏中的装备（同一装备最多强化到“+9”）。每次升级界面所需的宝石按B键退出后再进入会随机改变，可以在一定程度上减少某种宝石的消耗速度，玩家不妨有效利用。

联机模式

与村庄联机屋（挂着信号格招牌的建筑）的店员对话选择“通信”可实现近距离玩家1～4人联机。其中选择“募集”的玩家充当主机，如果要让其他玩家加入必须保证队伍中有2名以上的角色，而选择“参加”的子机可使用目前队伍领头的角色替换主机队伍中的一名角色。联机过程中，切换场景、人物对话、遇敌等主要操作都以主机玩家为准，子机玩家仅在战斗过程中需要选择自己角色使用的指令，最后与店员对话选择“通信终了”，系统会根据玩家联机的人数和联机时间奖励额外的BP（单人游戏每战斗一次+5），用它可以在不同的村庄交换到很多买不到的高级物品：

ホルンの町

BP	奖品	效果
5400	インフェルノ	攻击力+14/火属性
5160	ブリザード	攻击力+12/冰属性
4080	グランフィシュア	攻击力+14/土属性
5700	コキュートス	攻击力+4、魔法攻击力+2/风属性
9600	ブラックソード	攻击力+18/暗属性/即死效果
1000	剑士の服	防御+2、魔法防御+2/力・知性・精神+5%
1000	魔剣の铠	防御+2、魔法防御+2/力・知性・精神+5%
1000	セレモニアローブ	防御+2、魔法防御+2/力・知性・精神+5%
8000	勇者の意地	受到致命一击时剩余1的HP
3000	グロウエッグ	战斗获得的经验值两倍

グーラの町

BP	奖品	效果
9000	ヘラクレス	攻击力+50
5130	アレス	攻击力+19
3300	ミョルニル	攻击力+13
1000	魔人のローブ	防御+2、魔法防御+2/力・知性・精神+5%
1000	导士のローブ	防御+2、魔法防御+2/力・知性・精神+5%
1000	レッドベルト	防御+2、魔法防御+2/力・知性・精神+5%
1000	上忍の衣	防御+2、魔法防御+2/力・知性・精神+5%
8000	勇者の意地	受到致命一击时剩余1的HP
3000	ラッキーエッグ	敌人掉落道具的几率两倍
3000	グロウエッグ	战斗获得的经验值两倍

リベルテの町

BP	奖品	效果
4860	だいぎりん	攻击力+6、魔法攻击力+10
5280	アヴァロン	攻击力+13、魔法攻击力+5
6690	アカシック	攻击力+8、魔法攻击力+14
1000	ブラッドキャッツ	防御+2、魔法防御+2/力・知性・精神+5%
1000	天使のドーガ	防御+2、魔法防御+2/力・知性・精神+5%
1000	ダンサーフォーム	防御+2、魔法防御+2/力・知性・精神+5%
1000	ブルージャケット	防御+2、魔法防御+2/力・知性・精神+5%
1000	マクシミリアン	防御+2、魔法防御+2/力・知性・精神+5%
6000	ボロボロのくつ	战斗中必然最后行动
2500	音乐家の乐谱	获得王冠【音乐家】

ウルペスの街

BP	奖品	效果
3630	マモンの枪	攻击力+11
4290	グイボルク	攻击力+13
7200	トライデント	攻击力+20
1000	职人の服	防御+2、魔法防御+2/力・知性・精神+5%
1000	シルバースーツ	防御+2、魔法防御+2/力・知性・精神+5%
1000	レッドジャケット	防御+2、魔法防御+2/力・知性・精神+5%
1000	トリリオンスーツ	防御+2、魔法防御+2/力・知性・精神+5%
4000	ジュエリーマニア	被敌人全灭不会减少宝石数量
3000	ラッキーエッグ	敌人掉落道具的几率两倍
6000	エルメスのくつ	战斗中必然最先行动

エルバ

BP	奖品	效果
5745	ミスリルロッド	攻击力+5、魔法攻击力+12
6750	セージスタッフ	攻击力+6、魔法攻击力+14
1000	バーミリオン	防御+2、魔法防御+2/力・知性・精神+5%
1000	ハンターの服	防御+2、魔法防御+2/力・知性・精神+5%
1000	阴阳衣	防御+2、魔法防御+2/力・知性・精神+5%
1000	くろがね铠	防御+2、魔法防御+2/力・知性・精神+5%
1000	全知のコート	防御+2、魔法防御+2/力・知性・精神+5%
8000	マナスクリーン	魔法免疫，但受到物理攻击伤害四倍
3000	グロウエッグ	战斗获得的经验值两倍
6000	ボロボロのくつ	战斗中必然最后行动

インビディア

BP	奖品	效果
6000	ハデス	攻击力+10
4500	ハクスパンジャー	攻击力+30
9000	フェイルノート	攻击力+15、魔法攻击力+15
1000	武神の衣	防御+2、魔法防御+2／力・知性・精神+5%
1000	ガンナーコート	防御+2、魔法防御+2／力・知性・精神+5%
1000	ブラッドクローク	防御+2、魔法防御+2／力・知性・精神+5%
1000	ヘスティアの服	防御+2、魔法防御+2／力・知性・精神+5%
8000	マナスクリーン	魔法免疫，但受到物理攻击伤害四倍
8000	エナジースクリーン	物理攻击免疫，但受到魔法攻击伤害四倍
3000	ラッキーエッグ	敌人掉落道具的几率两倍

スペルビア

BP	奖品	效果
6900	ラミアのたてごと	攻击力+12、魔法攻击力+12／石化效果
6600	エンセルハープ	攻击力+12、魔法攻击力+12／即死效果
6000	ダビデのハープ	攻击力+12、魔法攻击力+12／全能力下降
4680	スティレット	攻击力+8、魔法攻击力+4／沉默、黑暗效果
4680	さすけのこだち	攻击力+8、魔法攻击力+4／毒、混乱效果
6180	マインゴーシュ	攻击力+8、魔法攻击力+4／麻痹、全能力下降效果
7680	トンベリナイフ	攻击力+8、魔法攻击力+4／即死效果
1000	モダンドレス	防御+2、魔法防御+2／力・知性・精神+5%
1000	レプリカメイル	防御+2、魔法防御+2／力・知性・精神+5%
6000	エルメスのくつ	战斗中必然最先行动

全王冠资料



游戏中前21个王冠都会在主线流程中按顺序获得，最后4个则需要挑战后期100层的隐藏迷宫，它们的具体位置可查看流程部分的世界地图。

すっぴん

获得方法：初始职业
特性：被敌人全灭后不会减少宝石

旅人

获得方法：击败“魔女の馆”的BOSS
特性：回复道具效果提升

LV	技能	效果
1	にげる	有一定几率从战斗中逃跑
2	とんずら	必定从战斗中逃跑
3	かいふく	自身HP缓慢回复
4	すけっと	召唤动物对敌单体造成大伤害

白魔法使い

获得方法：击败“流砂の城”的BOSS
特性：白魔法消费AP-1

LV	技能	效果
1	いのる	使下一次回复魔法的范围扩大到全体
2	しゅくふく	提升下一次回复魔法的效果并使范围扩大到全体
3	かくれる	在战斗中隐身，降低被敌人攻击的几率
4	きせき	回复全体的HP和异常状态

黑魔法使い

获得方法：击败“流砂の城”的BOSS
特性：黑魔法消费的AP-1

LV	技能	效果
1	まりょく	小幅提升下一次魔法的攻击力
2	めいそう	大幅提升下一次魔法的攻击力
3	はんしゃ	我方全体附加魔法反射状态
4	まどう	使用究级魔法对全体敌人造成大伤害

盗贼

获得方法：触发“动物の小道”的强制战斗
特性：敌人更容易掉落高级物品

LV	技能	效果
1	めすむ	有一定几率偷取敌人持有的道具
2	まきあげる	有一定几率偷取敌方全体持有的道具
3	いちげき	附带即死效果的单体攻击
4	ぶんどる	必定偷取敌人持有的道具



诗人

获得方法：触发“动物の小道”的强制战斗
特性：装备乐器时全能力上升

LV	技能	效果
1	エール	三回合内提升我方全体的攻击力
2	モテット	三回合内提升我方全体的防御力
3	アリア	三回合内我方全体的全能力上升
4	フーガ	强制取消敌方全体下一回合的行动

商人

获得方法：击败“ウルペスの街”的BOSS
特性：敌人更容易掉落宝石

LV	技能	效果
1	さがす	一定几率在战斗中发现额外的宝石
2	たかのめ	很大几率在战斗中发现额外的宝石
3	みがわり	用持有的金钱来抵消受到的伤害
4	カネしだい	给予敌人持有金钱数值1/100的固定伤害（每次消费1000G）

药师

获得方法：击败“ウルペスの街”的BOSS
特性：使用道具不消费AP

LV	技能	效果
1	ちょうざい	四回合内不消耗使用的回复物品个数
2	こういき	将回复道具的范围扩大到全体
3	どくやく	将回复道具转化为毒药攻击敌人
4	レベルやく	在战斗中临时提升我方全体1级

精灵使い

获得方法：击败“世界树”的BOSS
特性：全属性伤害减半

LV	技能	效果
1	ふくろぬい	我方全体的属性攻击伤害变为1.5倍
2	エンハンス	我方全体的普通攻击伤害变为2倍
3	ミステリオ	我方全体的属性防御力大幅提升
4	エレメント	连续发动6次随机的属性魔法

狩人

获得方法：击败“世界树”的BOSS
特性：装备弓时攻击力上升

LV	技能	效果
1	ねらう	攻击必然命中
2	そげき	攻击必然命中且伤害增加
3	えんご	下一回合给予敌方全体大伤害
4	ひっさつ	攻击力大幅提升且有即死效果的强力攻击

武道家

获得方法：击败“インビディアの地下”的BOSS
特性：空手时攻击力上升

LV	技能	效果
1	かくとう	四回合内更容易出现会心一击
2	きゅうしょ	必然会心一击的攻击
3	チャクラ	最大HP临时变为2倍
4	おうぎ	连续随机给予敌人多次攻击

学者

获得方法：击败“インビディアの地下”的BOSS
特性：装备书本时知性与精神上升

LV	技能	效果
1	ひりき	三回合内敌方全体攻击力下降
2	なんたい	三回合内敌方全体防御力下降
3	おしどめ	三回合内敌方全体行动速度下降
4	じゃくたい	一回合内敌方全体攻防能力大幅下降

游び人

获得方法：击败“スペルビア”的BOSS
特性：连携攻击威力上升

LV	技能	效果
1	みりゅく	我方单体一直处于爆气状态
2	もりあげ	我方全体气力上升
3	うんだめし	随机出现各种效果
4	あげあげ	我方全体一直处于爆气状态

勇者

获得方法：击败“スペルビア”的BOSS
特性：“ためる”的效果2倍

LV	技能	效果
1	ふみこむ	舍弃防御力给予敌方单体大伤害
2	ぜんぎり	敌方全体大伤害
3	てんばつ	敌方单体强力魔法攻击
4	とどめ	根据队伍中的人数给予敌方单体连续伤害

魔法剑士

获得方法：第二次击败“流砂の城”的BOSS
特性：攻击魔法后发动的攻击威力上升

LV	技能	效果
1	まほうけん	使武器附带配置魔法的属性
2	まじんけん	使武器附带魔法属性并给予敌方单体伤害
3	まふうじ	四回合内魔法攻击无效
4	まれんけい	敌方单体大伤害

光之四战士 最终幻想外传

道士

获得方法：击败“グルグ火山”的BOSS
特性：战斗中复活后能力上升

LV	技能	效果
1	しえき	与战斗中已经死亡的同伴一起发动物理攻击
2	りこう	与战斗中已经死亡的同伴一起发动魔法攻击
3	じばく	牺牲自己给予敌方全体大伤害
4	ひゃっき	敌方全体超大伤害

踊り子

获得方法：击败“リベルテの町”的BOSS
特性：装备短剑时攻击力大幅上升

LV	技能	效果
1	おどる	加快自身的AP累积速度
2	はじける	加快我方全体的AP累积速度
3	おうえん	我方单体AP+3
4	カーニバル	我方单体AP最大

ナイト

获得方法：击败“ロランのココロ”的BOSS
特性：装备盾牌时防御力上升

LV	技能	效果
1	かばう	代替我方其他角色承受伤害
2	ひきつけ	将敌人的攻击目标转移到自己
3	アベンジ	对曾经攻击自己的敌人造成大伤害
4	ふんばる	受到致命攻击必然只剩1的HP

咒术师

获得方法：击败“太阳のほこら”的BOSS
特性：暗魔法消费AP−1

LV	技能	效果
1	ぎしき	有一定几率将下一次暗属性魔法的范围扩大到全体
2	のろう	有较大几率将下一次暗属性魔法的范围扩大到全体
3	じゅばく	敌我双方一定回合内无法行动
4	きんじゅつ	敌我双方HP强制为1

炼金术师

获得方法：击败“天空への塔”的BOSS
特性：使用攻击道具的威力上升

LV	技能	效果
1	じっけん	将持有的道具随机转化为其他道具
2	れんせい	制作出攻击道具
3	ごうせい	将两个道具合成并给予敌方单体大伤害
4	みだれなげ	一次性使用持有的全部攻击道具

暗黑剑士

获得方法：击败“魔法研究所”的BOSS
特性：装备剑时攻击力大幅提升

LV	技能	效果
1	あんこく	消费20%的HP给予敌方单体大伤害
2	しっこく	消费30%的HP给予敌方全体大伤害
3	サガクけん	剩余的HP越少，攻击的威力越大
4	ぼうそう	连续使用暗黑攻击直到HP剩余1

音乐家

获得方法：在“リベルテの町”的通信屋交换“音乐家の乐谱”的奖品
特性：队伍中有诗人职业则全能力上升

LV	技能	效果
1	セレナーデ	三回合内自身HP缓慢回复
2	ノクターン	我方全体魔法攻击力上升
3	マーチ	我方全体行动速度上升
4	オラトリオ	五回合内我方全体攻击和行动速度上升，且HP缓慢回复

忍者

获得方法：完成隐藏迷宫“月砂の遗迹”
特性：遇敌几率下降

LV	技能	效果
1	みきる	物理和魔法攻击的回避率上升
2	ぶんしん	可连续使用两次物理攻击
3	カウンター	四回合内如果成功回避攻击会自动进行反击
4	はやわざ	回避率越高，攻击次数越多的连续攻击

贤者

获得方法：完成隐藏迷宫“神木の塔”
特性：黑白魔法的威力上升

LV	技能	效果
1	れんぞくま	下一回合可连续使用魔法直到AP为0
2	けんきゅう	战斗中白魔法消费AP−1
3	ぞうきょう	战斗中黑魔法消费AP−1
4	しろくろま	给予敌方全体大伤害并回复我方全体的HP

语り部

获得方法：完成隐藏迷宫“梦幻の灯台”
特性：可使用其他职业的专用技能

LV	技能	效果
1	−	可使用其他职业LV1的专用技能
2	−	可使用其他职业LV2的专用技能
3	−	可使用其他职业LV3的专用技能
4	−	可使用其他职业LV4的专用技能

记录士

获得方法：完成隐藏迷宫“试炼の塔”
特性：根据玩家行走的步数增加能力

LV	技能	效果
1	じかん	根据玩家的总游戏时间给予敌人伤害
2	つうしん	根据玩家的联机游戏时间给予敌人伤害
3	クラウン	根据升级的王冠数量回复我方全体的HP
4	やりこみ	根据玩家行走的步数增加能力

针子

获得方法：“ジュスカの一日店长”的迷你游戏中销售额达到20000G
特性：装备针时攻击力大幅上升

LV	技能	效果
1	ふくろぬい	消耗没有强化的防具临时提升防御力
2	なみぬい	消耗没有强化的武器临时提升攻击力
3	そせい	复活我方单体
4	ゆうごう	将我方单体的能力复制到自身

具体方案

当主线剧情发展到后期需要在“ウルペスの街”筹措10000G时，与武器店二楼的商人对话依次选择“いいえ”和“はい”接受任务，之后再与武器店柜台右侧的店员对话选择“はい”可进行“ジュスカの一日店长”的迷你游戏。游戏中玩家需要先选择1～10个仓库内的物品（商品偶尔会出现两个为一组的情况，可通过“B键退回上一步再确定”的方式刷出数量不等的商品位），接着可分别对它们定价，由于不同的定价有次数限制，所以尽量保证贩卖物品的定价不超过物品购买价的三倍都能受到顾客的青睐。要满足获得王冠的条件，建议玩家首先在夜晚时间段前往村庄的魔法店购买5000G的魔法书3个、1000G的魔法书3个、500G的魔法书4个，之后刷出10个商品位，将以上的物品定价设定与购买价相同，最后再配合“S/L大法”多试几次即可。

兽使い

获得方法：“学者熊と暗算ゲーム”的迷你游戏中获得250P以上
特性：动物状态下全能力上升

LV	技能	效果
1	とらえる	捕获敌人
	はなつ	使用捕获的敌人发动攻击
2	てかげん	不会对敌人形成致命一击的攻击
3	めいれい	和同为动物状态的同伴一起发动攻击
4	はんきだせ	使用捕获的敌人发动超强攻击

具体方案

进入“インビディア”广场右侧的房间，与红色衣服的小女孩对话可进行“学者熊と暗算ゲーム”的迷你游戏。游戏的基本规则是利用给出的四个数字，每两个一组进行一次基础运算使最后的结果为10，累计完成三道题目会根据分数获得不同的奖励。要满足获得王冠的条件，玩家首选需要明确题目的分值是等于每次运算结果的总和（例如题目的数字是“7、7、8、2”，通过“8+2=10”→“7÷7=1”→“10×1=10”三步得到答案的分值是“10+1+10=21”，但通过“8×7=56”→“56÷7=8”→“8+2=10”得到答案的分值就是“56+8+10=74”），所以答题的过程中其实运气占主要成分，如果没有出现自己满意的题目，点击下屏幕右下角的“パス”可以跳过当前题目（如果能够得到10的答案会扣除一定的分值，如果不能得到10的答案会有额外加分），直到出现自己满意的题目为止。



剧情要点攻略



剧情中四名主角以官方公布的默认名称为准，而多利用Y键打开世界地图可快速找到迷宫或村庄的位置，流程中将不再赘述。



1. ホルンの町
2. 北の洞穴
3. 魔女の馆
4. 月光の塔
5. グーラの町
6. 流砂の城
7. リベルテの町
8. 狩场の洞穴
9. ウルベスの街
10. 海贼のアジト
11. 动物の小道
12. 妖精の道
13. エルバ
14. 冰の洞穴 西
15. 冰の洞穴 东
16. インビディア
17. スペルビア
18. 太阳のほこら
19. グルゲ火山
20. 星の奈落
21. 月砂の遗迹
22. 神木の塔
23. 梦幻の灯台
24. 试炼の塔

ホルンの町

布兰德（ブランド）醒来后从母亲处得知今天是自己“成人”的日子，而要完成必要的仪式首先需要晋见国王。出门后从旅馆往上切换场景，经过吊桥来到王宫二楼的国王对话，随后他会要求布兰德去北边的魔女住所想办法营救被拐走的公主并给予初始武器“はがねの剑”，而离开前与右边的大臣对话会得到“100G”的起始资金。

北の洞穴

出发前先在道具店购买几个火把（たいまつ），这样在洞穴中使用才能看清楚前进的道路。来到B1F的开阔区域布兰德会被突然出现的魔物拦住去路，不过好在此时一名魔法师赶到出手相助，而强制战斗中只要不断地使用“ファイア”魔法便能轻松获胜。解除危机后魔法师告诉布兰德自己名叫裘斯卡（ジュスカ），并希望他尽快返回故乡，因为以其现在的实力还难以和魔女抗衡，最后选择“いいえ”表明自己营救公主的决心，无奈的裘斯卡只好加入队伍尽量保护布兰德。



魔女の馆

与门口的两名士兵对话会得知营救队伍几乎全军覆没，接着从左上方的门继续深入，在2F的另一侧调查尽头的机关选择“はい”，便能启动机关打开大厅的正门。原路返回1F会在中途遇到被怪物袭击的王国女士兵尤妮塔（ユニータ），替她解围后选择“いいえ”让她加入队伍参与营救行动。通过1F大厅的正门来到3F的天台会发现晕倒在地的公主爱乐（アイレ），选择“はい”向其表明身分后，正准备离开的众人会与魔女化身的巨大魔物进行BOSS。胜利后水晶出现预言“世界即将被黑暗所笼罩”，而现在已经被选为光之战士的四人必须肩负起拯救世界的重任。

グリプス

BOSS

使用火魔法攻击敌人有特效，而当对其造成一定伤害后它会飞到空中，不但行动次数增加，偶尔还会使用全体攻击。建议战斗前最好将“ポーション”等回复道具平均分配给所有同伴，待敌人的猛烈攻势结束后再伺机反击。

ホルンの城

当众人兴高采烈地返回故乡时，村庄所有人被石化的现状却让人怎么也高兴不起来。前往王宫与二楼的调查人员对话得知眼前的一切都是魔女施下诅咒造成的，而为了确保公主的安全，选择“はい”让裘斯卡和爱乐先跟随调查团到邻国避难，布兰德则和尤妮塔根据研究人员提供的情报去魔法王国寻找解除诅咒的方法。

月光の塔

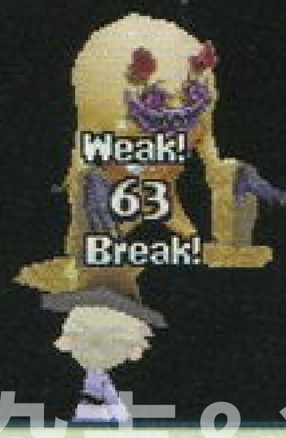
离开故乡一路往右进入沙漠区域，先往上看到一座高塔，接着再往它的右下方前进会遇到同样在沙漠中迷失方向的麒麟鹫（キリンジュ）。向他表明来意后，他会告诉众人魔法王国其实就在茫茫的沙漠中，不过要想准确找到它的位置，必须借助月光之塔顶端月之碎片的力量。麒麟鹫加入队伍后对付沙漠的敌人就会轻松许多，带着他返回之前的高塔，在1F从左上角的楼梯上楼，沿路来到塔顶调查祭坛即可获得月之碎片转化而成的重要道具指示仪（メルクマール）。

グーラの町

离开月光之塔后在大地图上按Y键会在上屏幕显示一个缩略图，其中标记为红色的地点正是我们的目的地，之后与正上方王宫里的国王对话寻求帮助，他会要求众人先消灭沙漠中四处作恶的魔物来证明自己的实力。选择“はい”答应国王的要求，而正式挑战前一定要在武器店给所有同伴都购买一个“ロックシールド”并装备在身上，并准备3个以上道具店出售的“なんきょくのかぜ”和“めぐすり”。

流砂の城

进入这里从2F开始会出现流砂陷阱，虽然不小心踩上去会掉落到下层，但利用3F左下、4F以及5F右下角的陷阱却能发现一些额外的宝箱，最后绕开所有的陷阱在6F进行BOSS战。胜利后狂暴的魔物变成了一名妖精族的女子，了解到她对麒麟鹫的一片痴情后，水晶再次出现给予王冠【黑魔法使い】和【白魔法使い】，最后返回魔法王国的宿屋休息，半夜醒来操作布兰德出门会从一只小猫处得到世界地图。



サンドデビル

BOSS

敌人在流砂状态时使用任何攻击都只能对其造成很轻微的伤害，所以只有先使用之前购买的“なんきょくのかぜ”让流砂暂时凝固两个回合，再追加物理攻击才能快速削减其体力。装备防御土属性的盾牌后敌人的攻击强度并不高，如果我方在承受它的全体攻击后不小心中了“黑暗状态”，一定要尽快使用“めぐすり”解除，否则一旦错过进攻的最佳时机，很有可能之前的努力都会白费。

リベルテの町

画面切换到爱乐一侧后，离开临时住所与村民对话会得知这里以盛产各种高级艺术品而闻名，而进入左上方的民屋与小男孩对话会意外得知他的父母被海盗绑架了。作为充满正义感的光之战士，爱乐思考一番后便爽快地接受了营救人质的任务，离开村庄前不要忘记返回临时住所拉上裘斯卡一起行动。

海贼のアジト

向下切换场景来到村庄的另一侧，先与左上角的两名海盗对话得知“通关暗号”，再前往海贼的据点与门口的守卫对话选择“自由”便可继续深入。在B3F两人会被蛮横的海盗头目挡住去路，击败他后来到下层顺利解救人质和被抓到这里充当装饰品的妖精莉莉贝尔（リリィベル），最后在她的苦苦哀求下，爱乐答应带她回到妖精王国。

トロルド

BOSS

战斗中如果看到敌人使用“バーサク”魔法最好让HP较低的角色防御，待其攻击力提升的效果解除后再伺机进攻即可，建议装备高物理防御力的防具再挑战。

？？？

返回临时住所莉莉贝尔会告诉爱乐其实村庄里隐藏着不为人知的宝藏，之后先在村庄的道具店购买“アイスシールド”装备，再将时间推进到夜晚进入村庄连接港口处的漩涡。迷宫中的敌人都惧怕火属性魔法，而沿路调查场景各个角落的机关会不断打开新的通路，最后在3F进行BOSS战。胜利后被爱乐折腾得够呛的裘斯卡会先行离开，而调查最后的宝箱会发生突发状况，爱乐竟然变成了一只猫……

ブレイニーシャーク

BOSS

由于敌人会频繁使用各种附加异常状态的魔法，所以玩家要购买道具店出售的饰品“コンフユマント”和“やまびこそう”来着重防御“混乱”和“沉默”状态。比较推荐的战术是先使用黑魔法师的“まりょく”技能提升攻击魔法的威力，然后再使用单体强力火魔法猛攻速战速决。

动物の小道

操纵爱乐返回临时住所向能够和动物沟通的莉莉贝尔求助，不过以她的力量显然还不能解除爱乐受到的诅咒，随后她会给予“妖精の地图”希望爱乐能去妖精王国找妖精女王想办法。离开村庄沿着左边的海岸线进入一片颜色不同森林会发现一条秘密通道，沿路前进调查紫色迷雾触发一场必然失败的强制战斗，最后水晶再次出现给予王冠【盗贼】和【诗人】，在岔路口往左到达大陆的另一端。



妖精の道

离开洞穴一路向左在夜晚时段进入“グ-ラの町”，将世界地图交给宿屋前的布兰德后，他会决定按照麒麟鹫的建议去妖精王国走一趟。离开村庄进入正上方的洞穴，使用火把通过这里再往上就能看到妖精王国的标志世界树，不过就在两人踏入这里的一瞬间，地面上却冒出无数树藤将布兰德牢牢困住让其无法动弹，身为小猫的玛娜只能眼睁睁地看着这一切发生在自己面前，却一点忙都帮不上……

ウルペスの街

画面切换到裘斯卡一侧后，先与小黑猫对话三次让其加入队伍，之后误将其当成爱乐的裘斯卡会开始寻找解除诅咒的方法。离开村庄进入上方的“狩场の洞穴”，因为此时实力有限，所以不推荐从1F右侧往洞穴的深处探索，直接从右上角的出口离开，沿路往左上前进到达新的村庄（中途偶尔会遇到强敌，建议使用旅人的“とんずら”技能回避无谓的战斗）。与这里的村民对话收集情报后，进入右上方小巷尽头的房间找到负责解咒的巫师，不过他却“狮子大开口”要价10000G才愿意帮忙，无奈的裘斯卡只好完成村民们给予的任务筹集这笔资金。最后将钱交给巫师，他会让裘斯卡第二天再来，而返回宿屋前先找到武器店门口的尤妮塔，让她和自己一起等待解咒完成，防具店出售的“ダ-クシ-ルド”也要人手一件。半夜出门会发现村庄被巫师召唤出的怪物占领，此时大多数设施都需要击败门口的怪物才能进入，如果不想做无谓的消耗，直接调查武器店门口的紫色迷雾可触发BOSS战。胜利后水晶出现给予王冠【商人】和【药师】，接着与武器店二楼的店主对话成功借到船，最后返回宿屋休息一晚操作裘斯卡独自离开，乘坐村庄左下方的海船往上航行一段距离会切换到爱乐一侧。

任务①

在防具店与二楼的商人对话依次选择“いいえ”和“はい”接受任务，之后在村庄附近随机遭遇敌人ヘルハウンド，在战斗中使用盗贼的“めすむ”技能偷到“ボムのかけら”交给委托人换取2500G。

任务②

与仓库左侧道具店左边的营业员对话依次选择“いいえ”和“はい”接受任务，之后返回“狩场の洞穴”在1F岔路口调查紫色迷雾遭遇キメラ，胜利后与委托人对话获得2500G。

任务③

与饰品店左侧的妇人对话选择“はい”接受任务，之后将她交付的3个戒指分别卖给宿屋前的男子、饰品店左下方民屋二楼的妇女、饰品店左下方栈桥尽头的男子，最后向委托人汇报结果获得2500G。

任务④

与武器店二楼的商人对话依次选择“いいえ”和“はい”暂时接手武器店的生意，接着与柜台右侧的男子对话选择“はい”进行“ジュスカの一日店长”的迷你游戏。由于该任务可以反复完成，仅靠它赚到10000G也是可以的。

无限金钱法

在“ジュスカの一日店长”的迷你游戏中，先刷出4组两个商品的组合，接着再放置3组两个可以直接在武器店购买的“もえるハ-プ”，最后将它们定价为5000G就有很大几率被顾客购买，每组净赚5000−970×2=3060G，只要有足够的耐心就能实现迅速致富。

BOSS デーモン

装备武器店出售的“サンダ-ソ-ド”对敌人攻击有特效，如果运气够好还能让它陷入“麻痹状态”任我方宰割。

エルバ

操纵爱乐进入世界树内部，从武器店的右下角切换场景会来到地下迷宫。一路前进与拐角处与老鼠特尔提（トルテ）对话，在得知他是传说中的“大魔法师”后，选择“はい”寻求帮助他会告诉爱乐要解救布兰德需要先将他也变成动物，因为人类是无法踏入妖精领域的。接着和特尔提一起继续深入迷宫在B2F的尽头找到“动物之杖”，返回入口调查布兰德将其变为小狗后，从道具店的右上方前往上层与妖精女王对话，最后在了解到众人到访的目的后，女王承诺只要爱乐愿意帮忙调查世界树守护神狂暴化的原因，她就会尽自己的所能帮助大家。

世界树

选择两次“はい”接受任务，接着从王座左侧的房间经过螺旋楼梯来到世界树的上层。此处的敌人很多都会使用附加“沉默状态”的技能，所以为了保证进攻和回复的效率，建议玩家事先在武器店购买“サイレスマント”给魔法型的角色装备上，而火魔法仍然是克制敌人的利器。沿路来到4F调查记录点后方的洞穴选择“はい”进入其中，之后靠近场景的中间会与狂暴化的守护神进行BOSS战，胜利后水晶出现给予王冠【精灵使い】和【狩人】。返回村庄向妖精女王汇报结果，接着她会将爱乐和布兰德都恢复成人型，并使“动物の杖”强化为“变化の杖”，这样使用它我们就可以随意地在动物和人类两种形态间切换了。最后当布兰德提出希望她解除霍伦国的诅咒时，她表示魔女施下的诅咒只能由魔女自己解除，不过两人也可以试着去找传说中的英雄罗兰（ロラン）帮忙，因为曾经凭一人之力战胜魔王的他说不定还有其他办法。



ウィツッロ

BOSS

由于这次没有防御属性攻击的装备，所以我方队伍中必须配置一名白魔法师使用全体回复魔法才能挺过敌人的集中攻击。当对敌人造成一定的伤害后，它会转而使用全体雷魔法，附加的“麻痹状态”如果没有装备“パラライズマント”防御，等待回合数经过也会自动恢复。

冰の洞穴

根据妖精女王的提示，从王座右侧的房间切换场景，沿路往上到达“顶上”区域的尽头会触发看到天空之国的情节。此时按X键调出系统菜单，选择下屏幕右下角的“宝箱”图标会显示所有的重要道具，对爱乐和布兰德使用“变化の杖”后再调查平台边缘，两人会试图跳到天空之国，但布兰德却不小心失足掉回了地面……最后返回宫殿与妖精女王对话，她会建议布兰德去北方雪原罗兰的故乡寻找前往天空之国的方法。离开妖精王国往地图的左侧前进，绕到北方雪原的上方进入新的洞穴，中途的敌人还是采用“逃跑战术”来回避。在洞穴1F西调查岔路口的烛台选择“はい”可将蜡烛拿下来，接着再将它放置到上方的烛台上就能打开通道，B1F的机关也使用相同的方法解除，最后在尽头的小洞前先对自己使用“变化の杖”，再调查并选择“はい”跳下去会切换到裘斯卡一侧。

乘船前往世界地图左上方的雪原，在最近的浅滩靠岸后往左前进来到冰之洞穴的另一侧。使用上面的方法沿路解开烛台机关会在B2F找到溜走的巫师，随后的强制战斗难度不高，但需要装备“コンフュマント”来防御混乱状态。胜利后不甘心的他会召唤出魔物负隅顽抗，战斗最初的三个回合只需使用“ためる”专心防御，待变成小狗的布兰德加入后才正式开始BOSS战。再次获胜后巫师终于乖乖交出了小黑猫和之前骗走的10000G，但没想到小黑猫却因为受到了惊吓而逃往了洞穴的出口，最后从巫师后方的通道离开，往右前进来到新的村庄寻找小黑猫的下落。

ベヒュモス

BOSS

敌人的物理攻防较高，最好一人负责专心回复，一人则使用单体强力魔法猛攻。当其HP减少到一定程度后身体会变红，之后它会频繁使用全体落雷攻击，偶尔附加的“麻痹状态”还是需要装备“パラライズマント”来防御。

インビディア

进入村庄正上方的村长家，从左边的楼梯上楼就能找到之前溜走的小黑猫，但就在裘斯卡执意认为它就是爱乐的时候，布兰德才将先前和爱乐一起前往天空之国的经历全盘托出，解开了所有的误会。之后与旁边的小女孩莉科缇（リコッテ）对话，她会表明自己是罗兰妹妹的身分，而带着她调查村庄广场中央的龙蛋后，就要开始着手寻找强力的火魔法或用于砸蛋的秘银锤，因为只要顺利地孵化龙蛋，它们就能够乘坐飞龙前往天空之国。其中强力火魔法“ファイガ”在“ウルペスの街”的魔法屋可以直接购买，秘银锤则需要先在夜晚的村庄附近随机遭遇敌人ミスリルタイマイ，接着在战斗中使用盗贼的“ぬすむ”技能获得“ミスリル银”，将它交给村庄武器店的铁匠，再去宿屋休息一晚再与其对话才能得到。最后收集完以上物品调查龙蛋会从莉科缇处得知要让神龙顺利孵化还需要演奏祭祀用的歌曲，而与村长对话选择“はい”借来“まほうのカギ”，便可打开左侧被锁住的门前往地下迷宫。

ハレテン
ああ.おれエルバで
ネコになったマナに会ったんだよな

インビディアの地下

迷宫的敌人都以冰属性攻击为主，因此装备村庄出售的“アイスシールド”并不难对付。B3F的机关需要先依次调查左下机关三次、左上三次、右上一次、右下一次才能解开，最后在B4F与冰龙对话进行BOSS战。胜利后顺利地拿到“龙のたてごと”，同时水晶出现给予王冠【武道家】和【学者】，最后返回村庄调查龙蛋成功孵化出幼龙。

アイスドラゴン

BOSS

敌人的物理和魔法攻击都很高，因此打消耗战对我方很不利。推荐战术为让莉科缇专心回复，布兰德和裘斯卡则分别转职为“黑魔法使い”和“精灵使い”，在战斗中先发动“めいそう”技能提升黑魔法的威力，以及“きょうか”技能提高属性攻击的伤害，最后累积足够的AP发动火魔法“ファイガ”基本上可以对敌人一击必杀。

天空への塔

切换到尤妮塔一侧后，离开旅馆会看到天空之国正好移动到了村庄的正上方。之后不要急着登塔，先与武器店二楼的商人对话选择“いいえ”会得到“はがねの剑+5”，再与饰品店左边的妇人对话选择“いいえ”会得到“トリリオンリング”。最后与防具店二楼的商人对话选择“はい”帮他寻找秘银，接着在夜晚前往“狩场の洞穴”右侧的森林区域遭遇敌人ミスリルタイマイ，偷到“ミスリス银”交给他会得到“にじのくつ”，而在攀登村中央的高塔之前，一定要购买“炎の盾”和“ユンフェマント”装备在身上。

スペルビア

进入村中的高塔一路向上，在10F利用“にじのくつ”（只需放在道具栏里即可，不用装备）顺利通过彩虹桥后来到天空之国的地下区域。之后在B3F会遇到之前和布兰德走散的爱乐，结伴同行后来到广场，进入上方的宫殿（宫殿内只有使用“变化の杖”将领头的角色变成动物再与机器人对话才能使用相应的设施，否则会触发强制战斗）在最深处与罗兰对话选择“はい”寻求他的帮助，不过他却表示自己的心灵目前已经被黑暗所侵蚀，没有办法提供帮助，无奈的两人只好选择离开。返回广场与右下角的空之魔女对话进入旁边的祈祷之泉净化罗兰的心灵，先在楼梯口与罗兰仅存的“善良人格”对话选择“はい”令其成为同伴，接着在上方的三个房间内调查心灵的影子（与影子对话后它会按照一定规律移动，需要不断地迅速移动到它的身边按A键直到触发剧情）解开下方房间的结界，进入其中触发BOSS战。胜利后返回广场会与乘坐飞龙前来的布兰德一行人汇合，最后再次进入宫殿与魔化的罗兰进行BOSS战，胜利后水晶出现给予王冠【游び人】和【勇者】。

ゲリ&フレキ

BOSS

由于敌人的属性弱点正好互补，所以使用单体相克属性的魔法效果并不明显，建议以莉科缇的“サタンラ”魔法（可以转移给其他人）为主攻手段，使用“精灵使い”与“黑魔法使い”的组合强化魔法攻击后再集中消灭其中一个敌人。

ロラン

BOSS

战斗前让所有同伴都装备上“ダークシールド”和“パラライズマント”来抑制敌人造成的伤害，而购买这里魔法店出售的光属性魔法可对其造成不小的伤害。最后只要我方队伍中有人能够使用全体回复魔法，要解决他只是时间的问题。

リベルテの町

击败罗兰的众人并没有阻止黑暗的力量蔓延到整个世界，之后与旁边的罗兰对话得知要结束这场噩梦必须击败大魔王，而在这之前众人最好想办法收集到四件传说装备。返回广场乘坐飞龙返回大地图（按A键为降落，如果要召唤飞龙需在大地图上打开系统菜单，点击下屏幕右下方的“宝箱”使用“龙のたてごと”），前往村庄北部区域与左侧民屋中的艺术家对话，发现她正在为找不到制作参赛艺术品的灵感而发愁，接着前往“动物の小道”在岔路口调查蜘蛛网救下被困在这里的莉莉贝尔，最后返回艺术家的家里选择“はい”答应暂时将莉莉贝尔借给她用于创作。返回曾经的临时住所休息等待艺术品制作完成，不过第二天当众人再次来到艺术家家里时，却发现这里空无一人，与附近的小男孩对话得知艺术家似乎去了海贼的基地。为了避免发生意外状况，立即赶往“海贼のアジト”在B3F会再次见到不知悔改的海贼头目，轻松消灭掉他夺回被抢走莉莉贝尔，同时在B4F开启中间的宝箱获得重要道具“さびたコンパス”。返回村庄北部区域右上方的艺术馆，调查中央的台座选择“はい”将罗盘放上去，一声巨响过后，我们脚下的村庄竟然开始移动起来，原来众人已经唤醒了沉睡已久的神兽，现在可以驾驶它在大海中自由驰骋了。

神兽的操作方法和海船相同，只能在浅滩的地方靠岸，如果想再次启动它需要前往艺术馆调查中央的罗盘。最后驾驶它从“海贼のアジト”右侧的海路一直往上靠近大海中的黑色漩涡会发生BOSS战，胜利后水晶出现给予王冠【踊り子】。

リヴァイアサン

BOSS

由于敌人的普通攻击会附带即死效果，所以我方除了装备“アイスシールド”和火属性魔法来克制敌人外，最好每人都配置复活魔法或准备足够的“フェニックスの尾”以防万一。

グルグ火山

在"エルバ"的入口与神秘男子对话得知他正在寻找传说中的最强白魔法，之后前往"世界树の根"会在岔路再次遇到该男子，选择"はい"答应帮他一起寻找后，在B2F调查新的宝箱选择"はい"将宝箱中的最强白魔法让给他。来到村庄上层与妖精女王对话，她会以"白魔法被外人拿走"为理由，要求众人尽快去北方的火山阻止破除封印的魔物，否则再晚一些，说不定整个世界树都会被夷为平地。

乘坐飞龙往村庄右上方飞行一段距离进入火山洞口，迷宫中从2F开始会有岩浆阻挡道路，某些必须强行通过的区域一定要注意我方角色的剩余HP，否则一旦遭遇杂兵会有可能被瞬间全灭。沿路来到5F与狂暴化的恶魔进行BOSS战，胜利后水晶出现给予王冠【道士】，接着返回世界树与妖精女王对话，发现原来这是她给众人的一个考验，而之前的那名神秘男子其实正是老鼠特尔提所变。最后她会将白魔法"ルクス"传授给众人，并希望众人能好好利用它来对抗大魔王。

ベルフェゴール

BOSS

战斗一开始敌人会有三个使魔辅助攻击，建议尽快使用全体魔法清除掉，这样对付最后的BOSS只需要装备"炎の盾"防御住火魔法的连续猛攻就不会有大问题。

ロランのココロ

返回天空之国从广场左侧的洞口进入地下迷宫，在B4F找到罗兰后再次返回广场进入祈祷之泉准备解开罗兰的心结。进入上方的三个房间调查不同方位的紫色迷雾挑战心魔（左侧位于传送点左边、上方位于传送点右上、右侧位于传送点下方），而在这之前只要让每名角色都装备"ダークシールド"，以及保证使用光属性魔法主攻的魔法师有防止沉默状态的"サイレスマント"，要解决它们并不困难。最后进入下方的房间与罗兰对话，选择"はい"答应帮他取回力量就会开始BOSS战，胜利后水晶出现给予王冠【ナイト】，而返回宫殿与罗兰对话选择"はい"获得第一件传说装备"光の剑"。

ルシファー

BOSS

敌人的攻击大多为光属性，所以装备这里出售的"ホーリーシールド"和"パライズマント"可大大减轻伤害，而暗属性攻击则对其有特效。当其濒死时偶尔会使用强力的全体风魔法，此时只要使用全体回复魔法或使用白魔法"ルクス"便能缓解回复的压力。

太阳のほこら

前往"インビディア"的村长家再次进入左侧的地下迷宫，这次B3F的机关会发生变化，需要依次调查右下机关三次、左下两次、左上一次才能解开，最后在B4F调查宝箱会再次与冰龙进行BOSS战，胜利后获得"龙族のあかし"。带着它与村庄广场上方的莉科缇对话，接着进入村长家找村长希望他能提供一些与传说装备有关的情报，但他说什么也不肯帮忙，随后前往莉科缇的房间从她那里了解到，原来这一切都是太阳祠堂附近的冰雪女王在搞鬼，正是她用冰的力量封闭了父亲的内心。

离开村庄前给所有同伴都装备上"アイスシールド"和"コンフユマント"，接着召唤飞龙往下飞一小段距离便能看到新的洞穴。进入其中选择"はい"使用龙族之证打开门，最后在B3F进行BOSS战，胜利后水晶出现给予王冠【咒术师】，返回村庄与村长对话两次得到龙族世代相传的"光の铠"。

マモン

BOSS

敌人的弱点为火，但是由于其会频繁地给自己施加各种有利状态，所以要做好消耗战的心理准备。

流砂の城

前往沙漠的“グ-ラの町”与王宫最上层的国王对话会触发麒麟鹫来进献“世界树之苗”的情节，随后前往“月光の塔”在5F找到被魔物袭击的麒麟鹫，替他解围后得知对他痴心一片的妖精女子前不久在流砂之城神秘失踪了。进入沙漠右上方的城堡在6F发现绑架妖精女子的人正是之前的国王，甚至他还妄图使用“世界树之苗”的强大魔力来支配整个世界，最后为了不让他的阴谋得逞，众人只好与其进行BOSS战，胜利后水晶出现给予王冠【魔法剑士】，而与麒麟鹫对话可获得第三件传说装备“光の盾”。

アスモデウス

BOSS

敌人的全体土属性攻击虽然可以装备“ロックシールド”来预防，不过真正让人头痛的却是这招附加的各种异常状态。建议让所有同伴都携带几个“ばんのうやく”来优先解除“沉默”和“诅咒”等影响进攻的状态，当然装备对应的饰品来预防也是可以的。

天空への塔

前往“ウルペスの街”与武器店的店主对话得知他的女儿感染了恶疾，需要立即找到药物来治疗，接着到处打听情报后进入小巷尽头的房间向奸商购买圣灵药，但却被告知药品已经售完，如果众人不嫌麻烦的话，也可以直接去南方的洞穴看看能不能找到制作的素材。随后前往“狩场の洞穴”在B4F发现早已等待在此的奸商，轻松将其变化出的怪物击败后，调查他站的地方得到“ハイエリクサー”，最后将它交给店主后便可去宿屋休息一晚。第二天与武器店店主对话发现他女儿的病情有所好转，接着他会急匆匆地离开去参加村里人组织的祈祷仪式，最后跟随他进入村庄中间的高塔，沿路在10F再次与阻挠仪式进行的奸商进行BOSS战，胜利后返回武器店与店主对话得到最后的传说装备“光のマント”。

ベルゼブブ

BOSS

敌人主要以强力单体攻击和全体火魔法为主，在装备“炎の盾”的情况下只需要注意及时回复同伴的HP，并多用合体技来快速削减它的体力。

ホルンの町

返回霍伦国发现这里已经恢复了正常，随后从王宫1F后方的房间进入地下室，在第一个岔路口往上找到大臣与国王，而此时他们正在酝酿使用究级黑魔法来对付北方的魔女，甚至不惜以牺牲公主爱乐的性命为代价。为了弄清楚事情来龙去脉的众人决定先去北方的魔女住所走一趟，1F中间的门还是和第一次一样需要绕到2F的另一侧给机关点火才能打开，最后在曾经发生BOSS战的天台与魔女再次进行强制战斗。胜利后闻讯赶来的罗兰阻止了魔女继续迫害霍伦国居民的行为，临走前他交给布兰德“すべてのカギ”并希望众人能去地下室取得“真实之灯”，让控制国王的魔物现出原形。返回1F利用钥匙打开宝箱旁边的门，B1F的谜题只要先从楼梯口往下点燃房间中的蜡烛，接着再按照逆时针方向沿路点燃四个蜡烛即可解开，最后调查宝箱会与主角四人的复制品进行BOSS战，胜利后获得“真实のランプ”。

ドッペルゲンガー×4

BOSS

敌人的能力会根据我方的等级变化，如果不装备“ダークシルード”防御它们的暗属性攻击，基本上一名角色被敌人集中攻击就会直接死亡。比较讨巧的战法是将一名角色转职为骑士，接着在战斗中使用“かばう”技能保护黑魔法师，待AP蓄满后发动“まどう”技能迅速清场。

魔法研究所

返回王宫的地下室发现之前的道路被一扇大门封闭，接着沿路深入到B5F，再从右下角的楼梯上楼在B1F会发现4只羊的石像。按照右2、左、右、左2的顺序调查石像并选择“はい”依次启动机关，最后原路返回通过封闭区域进入大房间使控制国王的恶魔现形并进行BOSS战。胜利后清醒过来的国王与失散已久的爱乐再次团聚，而前往王宫2F右上角的房间与国王对话，他会将最强黑魔法“ミーティア”赠予众人。

サタン

BOSS

敌人在“魔人状态”时对所有物理攻击免疫，“剑神状态”时则对所有魔法攻击免疫，所以看清楚画面的提示就不会浪费AP进行无谓的攻击。全体装备“ダークシルード”仍然是抑制伤害的主要手段，同时玩家最好将防具多升级几次来提升物理防御力，这样配合白魔法“ルクス”才能达到最好的效果。

星の奈落

前往天空之国与宫殿中的罗兰对话会看到黑暗之源出现在茫茫大海中，之后选择两次“はい”承担下拯救世界的重任，再乘坐神兽从“ウルペスの街”往下移动一段距离便可进入最终迷宫。进入这里我方的王冠会被全部封印，只有分别在B1～B3F消灭传送阵中曾经遭遇的BOSS才能一一解除封印，使整体战斗力慢慢恢复，比较推荐的攻略顺序为：B1F左（ベルフェゴール）、B1F右（アスモデウス）、B2F上（リヴァイアサン）、B3F下（マモン）、B3F右（ベルゼブブ）、B2F下（ルシファー）、B3F左（サタン）。消灭所有BOSS后，从B3F中间的楼梯经过螺旋楼梯进入混沌空间，其中B7F的正确道路是左下方的旋涡，最后在B9F与卡奥斯对话开始最终决战。

胜利后混沌空间由于卡奥斯的死亡开始崩塌，而原路返回乘坐飞龙便可成功脱险。之后众人会在飞龙的带领下返回霍伦国，而就在国王准备嘉奖大家时，窗外传来的熟悉叫声再次让几名热血青年燃起了闯荡世界的冲动，或许当所有人一起冲向门外时，我们的冒险又迎来了新的开始……

カオス

最终BOSS

敌人共有三个形态：第一形态主要以魔法攻击为主，但装备了“ダークシルード”后根本不足为惧；第二形态敌人会转而使用强力的物理攻击，在已经强化装备的情况下，推荐使用诗人的“アリア”技能配合白魔法“エクス”提升我方全体的能力，这样才能有效避免出现伤亡；第三形态属于典型的消耗战，敌人的攻防能力会再次提升，如果想保持我们的战斗力，最好让白魔法师装备“エルメスの靴”（ウルペスの街的通信屋交换）保证每回合最先行动发动全体回复魔法。



玩后感 游戏在气氛营造上得益于怀旧的音乐和音效，再加上很多剧情细节其实都在向系列其他作品的经典桥段致敬，对于FANS来说有一种特别的感动。“王冠系统”和传统的职业系统相比新意略显不足，后期甚至会因为职业间平衡性的缺失而丧失很多育成与战斗的乐趣，不得不说是一个遗憾。

SUMMON NIGHT X
サモンナイト
～Tears Crown～



继S·RPG和A·RPG之后，“《召唤之夜》系列”也开始向RPG领域涉猎了，作为系列的首款RPG，游戏也首次以系列传统故事舞台“リィンバウム”以外的世界作为故事背景，想知道游戏的素质究竟如何，就请你接着往下看吧。

文 格兰霍特团长（Levelup.cn）

编 乌冬 美编 澄香

攻略透解 GUIDE THROUGH

光环视频收录

推荐度 A

NINTENDO DS

召唤之夜X 泪之王冠

サモンナイトX Tears Crown

NBGI	RPG	2009年11月5日	日版
1人	2Gb	对应任天堂Wi-Fi网络连接	

基础系统篇

基本操作

键位	作用
十字键	移动（冒险中）／选择指令（战斗中）
A	确定／对话（冒险中）／调查（冒险中）
B	取消
X	打开系统菜单（冒险中）／查看以往的剧情对话（对话中）
Y	切换至召唤兽培养界面（系统菜单下）
L	切换选定的角色（系统菜单下）／锁定或切换陷阱（战斗中）
R	切换选定的角色（系统菜单下）／锁定或切换陷阱（战斗中）

系统菜单说明

アイテム：使用或查看玩家取得道具的装备

召唤术：使用已经学会的召唤术

そうび：更换角色的装备以及召唤兽

召唤プレート：与召唤兽取得契约或强化召唤兽的技能

队列变更：更改玩家的队伍

システム：更改游戏的系统设定等

召唤兽系统

召唤兽是本作的核心系统，玩家的各种召唤术和被动技能都需要装备相应的召唤兽，想获得召唤兽必须先取得召唤プレート（召唤板），然后与召唤兽签订契约才能使用。



与召唤兽签订契约

取得召唤板后，进入菜单的召唤プレート一项，选中召唤兽后就可以给其装上マナストーン（玛娜石），根据召唤兽自身的属性不同需要玛娜石的类型和数量也不同，具体可以在装备玛娜石的时候查看。本作一共有5种颜色的玛娜石，其中白色、金色和黑色的玛娜石可以用来与召唤兽签订契约。将召唤板全部装上指定的玛娜石后契约就算是完成，此时玩家就可以在そうび一项内给角色装备召唤兽了。

战斗指令一览



❶使用物理攻击

❷防御指令，防御时伤害减半

❸使用道具

❹使用召唤术

❺更换队员

❻逃跑

强化召唤兽的技能

召唤兽习得的技能可以强化，进入召唤板菜单后点击召唤兽就能进入强化界面，强化召唤兽的技能需要红色的玛娜石，每当玩家给指定技能装备1个红色玛娜石后技能都会有少许的加强，例如攻击技伤害增加，回复技能回复量增加等等。召唤兽的技能大体分为两种，即需要消耗MP来发动的主动技能“召唤术”以及装备召唤兽后自动生效的技能“タレント”，另外每个召唤兽能够装备的玛娜石的数量都是有上限的，在强化界面上显示几个孔就表示召唤兽最多能强化多少次技能，并且所有的技能都公用所有的孔，因此一个召唤兽不可能将所有的技能都强化至满级，玩家在强化技能的种类上要有所舍取，一些比较实用的技能可以优先强化。强化后的技能如果想要将其归原的话就必须使用无色的玛娜石，在强化界面对着已经装备上的红色玛娜石按X键就可以将其拆除，拆除后角色可以重新培养召唤兽的技能，不过要注意每拆除一次都要消耗一个无色的玛娜石，而且拆除后红色的玛娜石也不会返还给玩家。

召唤兽习得技能的方法

刚刚签订契约的召唤兽只能使用最初级的技能，而新的技能需要通过战斗才能习得，取得一定次数的战斗胜利后召唤兽就能觉醒更高级的技能。具体还需要胜利多少场战斗才能习得下一个技能可以进入召唤プレート菜单，在上屏召唤兽旁就可查看。未习得的技能是无法显示的，根据召唤兽的不同能够习得的技能类型以及数量都会有所区别。

高低差系统



活用NDS的双屏机能的新系统，游戏中一共有10名同伴加入，其中包括了人族和ランカスタ族（有翼人），人族在战斗中只能在地面行动，而有翼人则在空中进行作战，当然敌人在地面和空中都会出现。至于操作方法倒是没什么区别，惟一要注意的就是部分只能对地面使用的技能是无法对上屏的敌人使用的，而人族除了弓箭手外攻击空中敌人时伤害要低一点。

议会系统

第十一章开始出现的系统，议会说白了就是游戏的支线任务，本作的支线任务多达160个。在强制触发第一个议会任务后需要任命3名同伴作为议会大臣，根据当选议会大臣角色的不同所能够触发的支线任务也会有所区别，不过大臣在选定后就无法更改了，想完成所有的议会任务起码要4周目，这一点倒是非常符合系列的一贯作风。在大臣触发支线任务后玩家需要选择3次选项来通过题案后才能开启支线任务。完成支线任务后可以获得一些不错的装备和道具作为报酬哦，其中还包括一些究极召唤兽，想要取得的玩家一定不能错过了。

夜对话模式

系列作品的经典系统了，在每过完一定的剧情后都会自动进入夜对话模式，玩家可以自动选择想要进行夜对话的同伴，选定的同伴不但会增加好感度，还会影响协力技的获得，除此之外依照系列的惯例在通关后还会选择与其中一名角色的结局插图，获得的条件同样和好感度有关。本作中一共有16个夜对话可以选择，也就是说无法一次培养将所有同伴的好感度培养至最高，因此在选择上也要有所舍取。

协力技系统

协力技是主角和信赖度较高的同伴之间能使用的合体技能，本作的协力技能一共分为普通协力技和究极协力技两种。协力技的有着威力高、范围大的特点，究极协力技除了攻击外还会追加一些附加效果，例如攻击上升或防御上升等。协力技的习得需要主角与其他角色的好感度很高时才会习得，游戏中固定与同一角色夜对话两次就可以习得普通协力技，夜对话4次就可以习得究极协力技。战斗中在上屏角色的血槽下方有一条ユニゾンゲージ槽（协力槽），在战斗中角色攻击敌人或被攻击都会积累协力槽，当协力槽蓄



满1格后就可以使用协力技能了，协力槽最大能够蓄满3格。普通协力技需要消耗1格协力槽，究极协力技则需要同时消耗3格协力槽。协力技可以说是战斗中角色最强力的攻击武器，特别是在BOSS战中，合理运用能够大幅度降低战斗的难度。

战斗陷阱

在战斗的场景中除了敌我双方外还会有一些战斗ギミック（战斗陷阱）存在，例如会爆炸的爆弹草，会倒落的石柱等等，在战斗中只要让角色攻击这些陷阱就能够让其发挥作用，在战斗中按L和R键就能够切换在当前战场上要攻击的陷阱目标。合理运用不但能给敌人可观的伤害外还能达成一些指定的Brave条件。不过要注意不光是我方会使用陷阱，敌人也同样会使用。

勇气任务



ブレイブミッション（Brave Mission）也就是游戏中的勇气任务，同样是系列的经典设定了，在部分杂兵战和BOSS战中系统会设置一些条件给玩家，例如不使用回复道具结束战斗，无角色战死结束战斗等等，达成这些条件就可以获得任务奖励，达成一些BOSS战中的Brave条件获得的奖励可是相当不错的哦，当然条件的设置也会给战斗增加一些难度，游戏中一共有100场Brave战斗。

钓鱼

本作惟一保留的系列迷你游戏，当玩家在第五章获得ボロの钓竿后，就可以在城镇或地图上标有鱼标记的地方钓鱼了，钓鱼时需要使用鱼饵，根据鱼饵的不同能够钓到的鱼也会有所区别，越珍贵的鱼饵能够钓起的鱼也会越珍贵，在抛出鱼竿后等鱼漂下沉的一瞬间点A键拉起鱼竿即可，成功的话就可以钓到鱼了。集齐一定数量的鱼还可以到宿屋换取不同种类的道具。值得一提的是，钓鱼时有时候能够钓到一些道具装备，其中还包括了召唤兽哦。



剧情流程攻略

本篇剧情以女主角法拉为视点，男主角迪朗篇的分支要点已在文中指出，不会影响通关流程。

序

有翼人和人类共同居住的ルーンハイム大陆，1162年。

在接纳有翼人的王国セレスティア和反对有翼人的帝国デルティアナ之间爆发了一场巨大的战争，史称为“召唤战争”。可是，在两国的指挥官纷纷阵亡后，战争陷入僵持期。新上任的两国国王ノービス（诺维斯）和グロッケン（格洛肯）为了避免国家的弱体化，共同商定签署“休战协议”，协定的内容为互换两国的皇子ノイン（诺因）和ディラン（迪朗）作为“人质”，为期10年。

第一章

王都セレスティア

一转眼十年过去了，互换人质的时间明天即将到期。一大早，ファラ（法拉）和召唤兽ムームー（姆姆）正在城门上欣赏城外的景色，此时迪朗赶到并叫法拉到城门外集合，说有重要的地方要带她去。剧情结束后一路向下出セレスティア城，然后在广场前可以听到两大种族的战争由来以及召唤战争的起源，接着到达城门外与迪朗对话开启记录保存点，与其对话选择第二项后保存记录，再与其对话选第一项即可触发下一个剧情（男主角路线这里会变成女主角邀请男主角，但流程还是一样的）。



王家のコテージ

原来，迪朗带法拉来到了王家のコテージ，正当两人回忆童年往事时几只魔物闯了进来，胜利后可从回忆中了解到法拉与姆姆相遇的经过。接着ガーリット（嘉利德）赶到并告诉两人为迪朗准备的告别晚宴即将开始，剧情后会进入初次的夜会话。

第二章

王都セレスティア

在第二天醒来后，迪朗将“记忆の石”送给了法拉留作纪念，出门后会看到迷路的ソティナ（索缇娜）大姐，从索缇娜处可以得到第一个召唤板“ユニコン”，给主角装备上吧。剧情过后前往2F与迪朗对话触发再次交换人质的剧情，不过诺因王子回来后却表现得有些异常，并且作出了厌恶有翼人嘉利德的举动。剧情后回到自己的房间会听到一声巨响，此时嘉利德赶来告诉法拉帝国已经开始向セレスティア发动攻击，一路回到谒见の间与父亲对话，中途诺因王子突然冲进来并刺杀自己的父亲。胜利后迪朗和嘉利



德赶到并责问诺因为什么这样做时，诺因告诉众人自己所做的一切都是为了帝国后就消失了。最终诺维斯国王因伤重去世，临终前将法拉托付给了迪朗。剧情过后迪朗和嘉利德加入队伍，调查王座会出现地下通道。

男主角部分

刚回到帝都国王就向迪朗一一介绍了新的将军、大臣和迪朗的未婚妻エルナディィータ（爱尔娜迪塔）。接着还宣布攻打了セレスティア的计划，并要迪朗也参与其中，迪朗当然不会同意了。最后在格洛肯的暗示下，迪朗被大臣グラナード（格拉纳德）弄晕并丢进了兵营。醒来后双方已经开战，当迪朗赶到セレスティア的时候，这里已经尸横遍野了，在城门迪朗遇到了嘉利德，嘉利德认为迪朗也是敌人中的一分子，二话不说就向迪朗砍了过来。战斗过后迪朗向嘉利德说明了一切，最终嘉利德选择暂时相信迪朗并加入队伍，接下来赶到谒见の间与女主角会合。

王家の地下道

地下道的道路很简单，一路向下走即可，中途还可以捡到新的召唤兽“デンデン”。这里的战斗开始出现地面战和空中战的区别，空中的敌人尽量交给嘉利德对付。到出口会遭遇BOSS，将其击破后爬上梯子来到王家のコテージ进入夜对话。

BOSS战　ゾウガメ

BOSS能力很强，空中的两只杂兵要优先消灭，被它们的攻击封印了回复魔法会相当不利。将杂兵消灭后全力攻击ゾウガメ，他的单体攻击伤害在40左右，一旦我方角色HP下降到40时要立刻回复。

第三章

幻想の森

休息了一晚后，第二天嘉利德建议大家先前往アークランド再做打算，那里是有翼人和人类共同居住的城市，而且市长バーム（巴姆）和国王诺维斯是至交，或许能够给予大家一些帮助。剧情后别忘记拿房子左右两边的宝箱，接着从地图下方进入幻想の森，这里的地形不复杂，一路回收宝箱并向右下方前进，中途嘉利德和另一位主角会分别教玩家战斗陷阱和协力技的使用方法，另外在地图中央右边的角落内能够得到新的召唤兽“シルフイーユ”，最后在出口处遭遇BOSS。

BOSS战　アラモス

这个BOSS的特点是会使用攻击我方一组成员的招式“大气の波动”，注意选用女主角的话刚学会的协力技无法攻击它，只能使用召唤术或普通攻击。两只杂兵可以优先击倒，以防止其偷袭我方。这里推荐法拉装备回复系的召唤兽专心回复，其他角色全力攻击BOSS，坚持个6、7个回合就可以击倒它。

ミルフィール海岸

在进入アークランド前会遭遇游戏的首场勇气任务，本次任务的达成条件是同时击倒所有敌人，达成方法很简单，战斗开始后全力攻击场景中的陷阱爆弹花即可，不过要注意我方角色的HP都要保持在70以上，否则会被爆弹炸死（用远程攻击引爆也同样会受到伤害），达成条件可以获得提升角色物理攻击最大值的道具アタックアップル。

アークランド

在到达アークランド后，可以先整顿一下队伍，商店内有新的装备品出售。前往广场中央会遇到之前在王都广场上讲故事的人，他的名字叫アーティー（阿迪），从他口中得知原来有翼族原先是住在空中大陆カルファシール，在300年前カルファシール降落到ルーンハイム大陆与其融为一体，有翼族也在此定居了下来。但ルーンハイム大陆的原住民中有一部分却对有翼族的到来感到不满，这才造成了召唤战争以及两大国的形成。

剧情后进入地图中央的黄金宫前，迪朗和姆姆会因为帝国皇子的身分以及动物不能入内的原因而暂时离开队伍。剧情后两人会被安置到接待室，此时调查大门就会发生剧情，黄金宫内突然出现了魔物，嘉利德把门撞开后两人逃了出来（选择第一项），将杂兵消灭后一名自称为ルーガ（鲁嘉）的女子会加入队伍。这里的敌人能力比较高要注意回复，大部分敌人会使用毒属性攻击，记得给一名角色装备召唤兽“シルフイーユ”来解毒，鲁嘉的能力比较高，可以充当战斗中的主攻手。1F右边的房间内能够找到新的召唤兽“ドロボン”，一路来到三层会与迪朗、姆姆以及新同伴ファング（冯古）汇合，过后知道原来是有人故意放出魔物制造混乱以便乘机夺取长市长巴姆的性命。剧情后冯古和鲁嘉自动离队，3F的房间和走廊尽头有不少的宝箱，千万别错过，到达4F可以记录一下，回复体力后开始BOSS战，将BOSS击倒后成功救出市长巴姆，而之前出现的冯古和鲁嘉两人也成功击破在黄金宫内肆虐的怪物，原来他俩是抵抗帝国的有翼族组织“ローングランド”的成员，将事情的原委告诉巴姆后他很乐意帮助众人，在鲁嘉的建议下大家决定先在“ローングランド”的秘密基地内安顿下来再做打算。



男主角部分

与法拉分开后迪朗和姆姆在外等待，可还没过多久就被一群有翼人给盯上了，虽然经过解释，可最终还是被关进了牢房，接着没过多久又有一名帝国兵同样被抓了进来，闲聊中帝国兵不小心说出帝国已经派刺客守在了黄金宫内，目的就是要杀死市长巴姆，情急之下迪朗将帝国兵击倒，弄开了房门并往黄金宫赶去，可在入口处有翼人冯古挡在了他们面前。战斗后经迪朗的说明，冯古总算是相信了他们并加入队伍。接下来部分和女主角相同，一路来到3F两队人即可汇合。

BOSS战 帝国の刺客

本场战斗有Brave，条件是没有队员战死胜出战斗。BOSS在初期只会使用“炎のおふだ”和普通攻击，攻击伤害大约都在50～60左右，威胁不大，前期可以多用协力攻击尽快削减他的HP，待其HP降低到一定程度时会他会使用“炎の书”，这招对我方的攻击伤害在100以上。建议战斗后期法拉和姆姆主力回复，时刻保持我方任何成员HP在100以上，其他两名角色猛攻即可：达成条件结束战斗可以额外获得“フッカッ草”和“魅惑の角”奖励。



第四章

ローングランドのアジト

第二天一大早迪朗前来通知法拉在会议室开会。出门后先到左边的房间内可以得到新的召唤兽“アクダマ”，接着前往右边的房间看完所有有关于帝国军的情报后会发生帝国军南下的剧情，经过大家的判断得知帝国下一个目标是ファーライト神殿，那样的话索缇娜会很危险。法拉等人商量后决定赶在帝国军到达前前往神殿通知索缇娜，剧情后冯古会加入我方队伍，接下来就可以往ファーライト神殿进发了。出アークランド后往大地图左上方走到达グリース平原，接着走正下方的到达通往ファーライト神殿的必经之路メルキア山道，接着再一直往右下角走很快就可到达ファーライト神殿。

ファーライト神殿

来到神殿后与这里所有的神官对话后可以让他们避难，完成后索缇娜大姐出现，众人说明来由后她决定和大家一起行动，不过在那之前先要到神殿的宝物库一趟。去宝物库的路比较复杂，开始后走地图右边的位置可以拿取6个宝箱，其中包括召唤兽“ハーブシーブ”，接着走最右边将宝箱回收完毕后前往地图中央的房间，发生剧情后向上走，接下来的每个房间内都会有一座女神雕像，依照女神像所面对的方向前进才能够顺利通过，错一次都会被传送回中央的房间。顺利通过后就能来到宝物库，原来这里是保存“白き宝珠”的场所，而“白き宝珠”是12年前“召唤战争”时女神遗留下来的宝物，保护它的安全正是索缇娜的责任。正说着的时候帝国的将军ザイッ（斋慈）突然出现在了众人的面前，原来帝国的目的正是这颗“白き宝珠”，不过从谈话中法拉却发现斋慈将军并不知道诺因刺杀父亲的事，并且还就父亲的死还向自己道歉，不过不管斋慈将军被说什么，“白き宝珠”也是绝对不能交出去的，为了保护“白き宝珠”大家只好与斋慈一战，可斋慈的实力非常强，眼看宝珠



就要落入其手时，姆姆眼疾手快地将宝珠抢到手并交给了法拉，接着从宝珠中散发出一道白光，众人全部晕了过去。醒来后法拉发现自己躺在秘密基地里，接着鲁嘉大姐出现并告诉大家都没事，原来是宝珠的力量将大家传送回来的，最后索缇娜将宝珠交给法拉保管，而冯古接下来也自愿和大家一起继续行动。

第五章

アークランド

剧情过后先前往黄金宫，在4F就找到道具“枝”并将其交给巴姆就可获得钓竿，此后就可以在各地的水塘边钓鱼了（注意巴姆身后有新的召唤兽“チャッカ”）。在返回秘密基地时碰巧遇到了迪朗，当俩人决定结伴回基地时突然从广场上传来一阵骚动，原来迪朗的未婚妻爱尔娜迪塔找上了门来，她此行的目的就是要带迪朗回帝国，不过却遭到了迪朗的拒绝，伤心的爱尔娜迪塔只好一个人跑开了。之后一路追着爱尔娜迪塔到城门即可发生剧情，没有找到爱尔娜迪塔的法拉正准备回基地，这时突然无数的召唤兽从天而降，开始袭击城内的市民，从赶来的索缇娜大姐口中得知这是帝国制作的低级召唤板，不将召唤板破坏的话召唤兽是不会消失的，根据索缇娜的判断，召唤板应该被设置在广场的方向。剧情后一路来到地图中央的广场，正准备进入时却被帝国的召唤博士ケルスス（克鲁斯斯）拦了下来。将其击破后进入广场看到了爱尔娜迪塔和帝国的另一名

将军ラディウス（拉迪乌斯），此时拉迪乌斯正准备除掉爱尔娜迪塔，原来爱尔娜迪塔看不过拉迪乌斯迫害市民的行为，准备将召唤板破坏，关键时刻迪朗替爱尔娜迪塔挡下了致命的一击。将拉迪乌斯打倒后他放下一句狠话便消失了，最后爱尔娜迪塔也自愿加入我方。

BOSS战 ケルスス

克鲁斯斯的攻击方式主要是召唤术，前期他只会使用单体召唤术和召唤杂兵两种方式攻击我方。由于杂兵还会自己召唤同类，因此一旦出现就要立刻将其消灭。克鲁斯斯的单体攻击不算强，伤害在100左右，注意回复的话威胁不大。不过要注意的是他在使用“冥想”后必定会在下一回合发动召唤术，此时召唤术的伤害是翻倍的，基本上可以秒杀我方的任何角色，遇到这招只能使用道具复活了。本场BOSS战的Brave条件是不使用召唤术，回复药准备充足的话可以一试。克鲁斯斯的物理防御不高，并且HP非常少，推荐用我方的物理系角色主攻，配合主角强大的协力技快速削减他的HP，用不了几个回合就可以将其击破。

BOSS战 ラディウス

拉迪乌斯的HP有1100左右，总体实力不算很高。他最具威胁的一招是释放飞刀，这招的攻击范围是对应我方全体角色的，伤害值大约有50左右，注意及时回复就不会有太大的问题。拉迪乌斯的弱点是炎属性，本战的难点在于Brave条件为使用迪朗给予其最后一击，但拉迪乌斯在濒死前是不会有动作显示的，因此推荐玩家先削减他900左右的HP，再给迪朗使用一个物理攻击上升的道具后猛攻即可。



第六章

王都セレスティア



经过了一晚上的思考，第二天一大早法拉便将大家召集起来，并说出了自己想要将王都セレスティア夺回的想法，在得到众人的支持后，大家决定先让迪朗等人前往セレスティア收集必要的情报，剩下的人在基地等待消息。过了很久后只有姆姆独自跑了回来，原来迪朗在搜集情报的过程中不小心被帝国的士兵给抓住了，姆姆是侥幸逃出来的，得知事态严重后法拉决定立刻动身前往セレスティア。经过グリース平原，王都セレスティア就位于地图的最上方，到达后选择第一项开始作战。进入城内法拉遇到了斋慈将军，不过斋慈并没有对法拉出手，而是将迪朗等人的囚禁地点告诉法拉。囚禁地点位置在地图的右下角，进入后成功将迪朗等人救了出来，一路返回到城门口会与召唤博士克鲁斯斯的哥哥カルパス（卡鲁帕斯）战斗，将其打倒后回到アークランド城的秘密基地，从迪朗打听到的情报得知目前原アークランド的王国兵被关押在国境の岩ハーディング，此时法拉建议将王国兵先救出来，然后集合两方的力量一起将アークランド城夺回来。在听取了大家的意见后，计划在明天一早动手。

男主角部分

剧情后迪朗带领姆姆、爱尔娜迪塔和索缇娜前往王都，出门后一路向北走穿越グリース平原很快就能到达，进门后选择第一项与守城的士兵开战，胜利后可以获得他们的服装，随后潜入城堡与所有的帝国士兵交谈获取情报，完毕后离开城堡时会听到两名士兵正在讨论迪朗未婚妻的事，此时爱尔娜迪塔沉不住气暴露了自己的身分，结果自然是被关进地牢，随后在地牢与将军斋慈对话后女主角等人赶到并将众人救了出来。

BOSS战 カルパス

卡鲁帕斯在初期只会使用召唤魔物和攻击系的召唤术攻击我方一排的成员，这次的魔物依旧会召唤同伴，要及时消灭。召唤术一次会对我方一组的成员造成100以上的伤害，如果玩家一直有使用初期获得的回复系召唤兽的话，那么此时应该已经学会全体回复的魔法了，推荐给法拉使用，战斗中主力回复即可。将其HP削减到一定程度后他会使用全体攻击的召唤术，注意及时回复。本关的Brave条件同样为不使用召唤术将其击倒。

第七章

国境の岩ハーディング

第二天按照计划开始作战，剧情后鲁嘉大姐会正式加入队伍。出城后依旧是进入グリース平原，接着向地图左边走进入国境の岩ハーディング。一进入会发生一场强制战斗，难度不高，不过要注意有Brave条件，条件为在敌人合计行动6次前全灭他们，只要一个协力技就能够轻松完成。胜利后继续前进，穿过左边的大桥到达デルティアナ大阵营，这里1F的房间内有不少宝箱，其中还有新的召唤兽“コールダスト”，将1F和2F的所有房间的宝箱搜刮干净后记录一下进入2F中央的大房间，没想到在这里等待大家的是召唤兄弟中的大哥ムクルス（穆库鲁斯），恶战在所难免。将其击倒后成功救出王国兵，在法拉的解释和请求下，王国兵都愿意参与夺回王都セレスティア的作战。



剧情后一路返回ファーライト，通过幻想の森来到王家のコテージ，通过水井下的秘道进入セレスティア城内部，在城门上会遇到斋慈将军，谈话中得知原来斋慈将军早已看穿我方的计划，而自己作为一名帝国将军，虽然不能认同帝国的侵略行径，但命令就是命令。对于如此正直的武人来说，或许拳头要比嘴管用吧，将其打倒后斋慈将军总算是弃暗投明加入了我方，在斋慈将军的帮助下，王都セレスティア再次回到了皇女法拉的手中。

BOSS战 ムクルス

穆库鲁斯的周围有4个杂兵辅助，外加其高攻击力的魔法，是一场难度很高的战斗。推荐先将等级练到12级左右，并派嘉利德、索缇娜和冯古出战，战斗前给索缇娜、女主角装备攻击敌方一排的召唤兽，另外全回复魔法也是必不可少的，冯古推荐装备召唤兽“シルフィーユ”，它的第3个召唤术可以提升我方单体的速度，接着再将协力槽蓄满就可以开始战斗了。战斗开始后穆库鲁斯100%会先制攻击，被他的魔法打到我方角色起码要扣除一半的体力，冯古一旦可以行动立刻使用加速度的魔法提升主角的速度，然后使用全体攻击的协力技将空中的杂兵消灭。接着女主角全力回复，索缇娜使用魔法主力攻击下方的两个ゴースト（物理攻击对它们无效），ゴースト的HP很低，大约只有100左右，嘉利德和冯古主力攻击BOSS。保持敌人的数量不超过3名的话基本上就不会有阵亡的危险，另外本关的Brave条件是不使用道具。

BOSS战 ザイツ

与斋慈将军的战斗意外地简单，他的攻击方式以强力的单体物理攻击为主，战斗中还会时不时地来个物理攻防上升的魔法。对付他主要的攻击手段还是协力技和魔法攻击，推荐我方一名魔法单位全力执行回复指令，其他角色猛攻即可。斋慈如果使用蓄力指令的话我方地面上的角色一定要将HP补满并执行防御指令，不然在其下一回合使用2连斩的话不死也要重伤，斋慈的HP比较高，战斗的时间会比较长。本战的Brave是我方全体角色不进入濒死结束战斗，想要达成的玩家就要时刻注意自己的HP了。

第八章

雪原の村ノーズ

斋慈将军告诉大家一个情报，帝国一直暗地里执行着召唤兽的研究，如果研究成功的话，那么下一次袭击セレスティア的就不会是低级召唤兽了。为了阻止下一次来自帝国的袭击，众人决定先破坏帝国的召唤兽研究所。剧情后离开セレスティア前往国境の岩ハーディング，在连接两国的大桥上会再次遇上阿迪，这次他讲述了12年前召唤战争的历史，原来12年前帝国デルティアナ制造了一个巨大的召唤塔，利用召唤塔将暗黑的女神クラヴィス（克莱维斯）召唤了出来，为了对抗帝国，セレスティア则召唤出了纯白女神ファーライト（法莱特），两位女神进行了激烈的争斗，两国当时的国王也在这场战斗中同时丧命。接着两年后诺维斯和格洛肯分别出任两国的新国王，这才有了10年前互换人质的“休战协定”。



从デルティアナ大阵营下方的出口到达ウインドール草原，接着穿越草原继续西行很快就可以到达カシリア雪原。接下来一直向北走到达雪原の村ノーズ，刚进入这里就听医生说有从研究所逃出来的人中毒了，想要救他就必须采集雪原蛇的体液，出门后向前往村子左下方的钓鱼场所就可以遇到该怪物。怪物的能力很低，除了攻击附带毒状态外加HP比较高外毫无特点可言，轻松将其打倒后返回村子与中央的医生对话，成功解救了中毒的人后，从他口中打听到了研究所的情况，并从其手中获得了研究所的钥匙。

帝国召唤兽研究所



从村子北面的出口离开后一路北上很快就可以到达研究所，刚进入就遇上了召唤博士兄弟三人，从他们口中得知召唤魔人的召唤术即将成功。将三人击倒后他们却乘电梯逃走了，剧情后可以先走右边的楼梯，在2F右边的房间内获得新的召唤兽，接着返回1F走左边，从地图左边的楼梯爬到3F，在3F右上角的房间也有一个召唤兽。第3F的楼梯位于地图的正上方，到达4层后先拿右上角的召唤兽，接着到左上角的房间内将调查发光物就可以开启中央的通道，从右下角的通道进入中央的场景后保存一下前往5F。

当众人赶到时魔人的召唤术已经完成，此时诺因和格拉纳德出现并将召唤博士三人杀害，原来召唤魔人还需要三个祭品，而三兄弟显然就是当祭品的最佳人选。将魔人带走前格拉纳德命令诺因将迪朗和法拉除掉，将诺因打倒后他突然回复了神志，不过拉迪乌斯却在最后关头出现将诺因带走，从他的话中已经可以确定诺因是被帝国洗脑了，看来哥哥并不是自愿背叛祖国的，在大家的安慰下，法拉决心一定要将哥哥救回来。

BOSS战 ケルスス/カルバス/ムクルス

虽然要同时面对召唤博士三人，但实际上难度并不大。在进入研究所前一定要将协力槽蓄满，如果有和冯古的协力技的话更好。战斗开始后主角全力使用协力技，争取每次都将BOSS召唤出来的杂兵一击必杀，这样他们就会不停地召唤杂兵，我方的其他角色乘机全力攻击BOSS。本场战斗中央会有一个召唤术增幅器，无论是敌方还是我方使用召唤术都会被强化，好好利用吧。当空中的两个BOSS使用冥想后一定要将攻击重心转移到他们身上，否则被其发动了全体攻击魔法的话很可能被全灭。本战的Brave条件为敌人合计行动20个回合内解决他们，想要达成的话一定要多使用全体攻击。

BOSS战 ノイン

诺因的攻击力非常高，而且他还会经常使用增加防御和攻击的辅助魔法，对付他最好的方法就是协力技，由于目标只有诺因王子一人，因此本战的总体难度不算太大，惟一要当心的就是他在濒死前会连续使用冲击波，在其攻击力加强的状态下一次就能秒杀我方任何角色，推荐玩家在战斗中使用物理防御力上升的魔法并随时保持满血状态。本场战斗的Brave条件为用法拉给与其最后一击，不过要注意最后一击只能由法拉发动，协力攻击是不算的，在其单膝跪地时用法拉全力进攻即可轻松完成任务。

第九章

神龙の洞窟

格拉纳德想通过破坏マナの门来令世界失去平衡，为了追赶格拉纳德，众人决定前往マナの门，不过マナの门所在的场所只有神龙才能到达。离开村庄后走右下的通道会看到一扇门，用之前诺因掉落的钥匙就可以打开它，进入ノルディア溪谷后一路向北走进入神龙の洞窟，洞窟里的道路比较复杂，宝箱也很多。在1F地图的中央位置能够得到召唤兽“ラビィニア”，接着从中间的通道走可以到达2F并获得召唤兽“インフェルノ”，接着进入最北部的洞口就可以找到神龙。在听取了众人的来意后，神龙表示愿意帮忙，不过在此之前法拉他们必须先证实自己有实力打倒格拉纳德才行。成功将神龙打倒后它终于承认了众人的力量，并让大家坐到自己的背上，向マナの门的所在地——最果ての地飞去。





BOSS战 神龙

神龙的攻击力比较高，不过好在它并没有全体攻击，它的攻击方式主要有吐冻气和脚踢两种，前一种攻击只会针对我方空中的成员，注意冻气攻击是附带冻结效果的，被冻结的角色会掉落到地上，此时再被神龙用腿踢的话也会受到不少的伤害，战斗前推荐让我方地面的成员装备异常状态解除的召唤兽，如果能让空中成员装备防止冻结的召唤兽更好。神龙的脚踢攻击伤害在170左右，被攻击到的话一定要及时回复。本战Brave的条件为我方角色无人战死取胜。

第十章

最果ての地

在龙背上休息了一晚，刚醒过来神龙便告诉大家目的地就在眼前了，可没想到这时三魔人其中的一个突然出现在众人面前。战斗导致神龙受了伤，但它还是撑到了目的地，在将神龙安置好后大家开始向最果ての地的深处进发。向北走来到忘れられた村ロズ，在村中可以更新一下装备和道具。正当众人准备离开村子时，村长却出面阻止众人进入圣地，与此同时魔人再次出现并开始肆意破坏村庄，再次将其打倒后众人终于得到了村长的认可，接着出村后一路南下就可到达“最果ての地”。

大家赶到时格拉纳德正命令其他两个魔人全力破坏マナの门，恶战之后还是不能阻止マナの门遭到破坏，随后玛娜之力开始暴走，大家纷纷体力不支而倒地，此时白き宝珠再次发出光芒，光芒过后出现了一名叫あくりーん（雅科林）的小女孩，雅科林用她神奇的力量将マナの门修好，大家也因此成功获救。



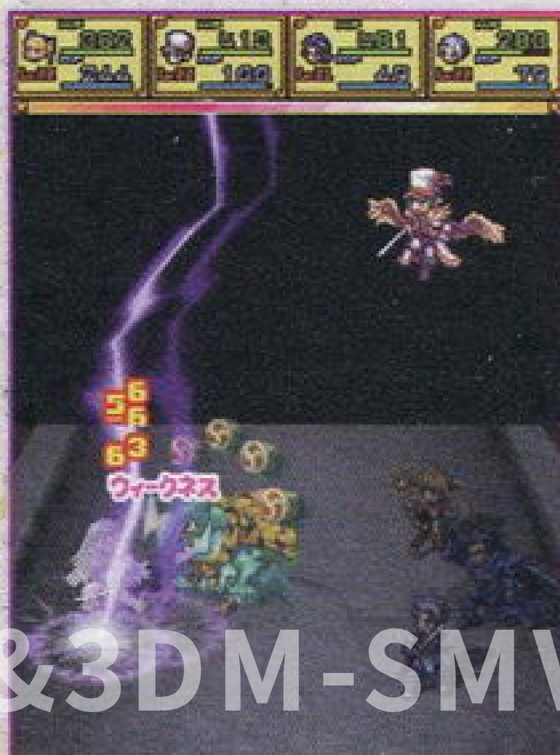
BOSS战 魔人ウィード

虽然说是魔人，但实力并不强，它只会使用炸弹攻击我方单体，伤害在180左右，完全无法对我方造成威胁。本战的Brave和前一战一样要求我方无人死亡结束战斗，注意回复就可以轻松达成。第二次与它战斗同样没什么难度，Brave条件变更为我方角色无一人进入濒死状态结束战斗，同样很容易达成。与魔人ウィード的第三次战斗中它会追加了一种投炸弹的攻击方式，全体伤害在300左右，本战的Brave条件依旧是不死亡结束战斗。

第十一章

エルドガ要塞

醒来后会自动发生议会剧情，开会时连续选择3次第一项通过提案，接下来需要在同伴中选择三名当大臣，选择谁会影响到支线任务的触发。完成后从王座处前往地下道出口会再次遭遇之前的BOSS，没什么难度可言，不回复HP结束战斗可以拿取Brave奖励。将其打倒后会自动回城并听到帝国逃兵的消息，一路前往国境の岩ハーディング发现帝国逃兵，此时帝国逃兵请求向法拉救助自己的同伴，并告诉众人自己的同伴已经被アメリア（雅美莉娅）将军抓走了。当冯古听到对方是雅美莉娅时非常激动，原来雅美莉娅是杀了他全村人并将他翅膀砍掉一只的仇人，冯古抑制不住怒火，竟然一个人去找雅美莉娅。离开ハーディング后一路向西来到カシリア



雪原，在地图的左下角可以进入エルドガ要塞，当众人赶到时冯古已经败下阵来。将雅美莉娅打倒后她竟然想用要塞的大炮干掉众人，还好大家逃脱得及时才有惊无险。

BOSS战 アメリア

·本战冯古无法出击。雅美莉娅的能力非常高，她的主要攻击方式トライカノン会随机攻击我方角色3次，如果是同一角色被攻击到的话100%会阵亡，而且她还经常连续使用，回复不及时的话很容易会陷入苦战，建议给我方至少两名成员装备回复魔法。战斗中我方角色应多使用魔法攻击她，物理攻击有可能被其躲避并遭到反击，雅美莉娅的HP比较厚，协力槽一满的话立刻释放协力技尽快削减她的HP。本场战斗的Brave条件为一次攻击造成她300以上的伤害，给我方物理攻击角色用一个蓄力魔法的话很容易就能达成条件。

第十二章

ルオール古城

下一步的作战计划就是将诺因从帝国的掌控中救出来，从情报得知他被格洛肯派遣到了ルオール古城。出发前雅科林和嘉利德会自动加入队伍，出城后通过国境の岩来到ウインドール草原，ルオール古城就位于草原的左下角。古城分为东西两座塔，两座塔是相连的，部分层数必须从另一边塔绕过来才能继续到达上层，另外在东塔3F和西塔4F可以拿到两个新的召唤兽，别错过了。塔内的敌人比较恶心，不但会出现物理攻击无效的敌人，还会出现吸收召唤术和增幅召唤术的机关，一旦一起出现就比较麻烦了，只能攻击空中的魔法球或者先破坏吸收机关才能击倒它们，除此之外这里还会出现新的机关落穴，攻击落穴会随机让敌我方地面的角色从战斗中直接消失，遇到的话一定要快速歼敌。

在7F果然遇到了诺因，目前他依旧处于被洗脑的状态下，将其打倒后迪朗等人赶到，此时三魔人其中的一个也同时出现，大家随即陷入了苦战。正当大家不敌魔人之际，姆姆突然觉醒，



在觉醒了力量的姆姆面前，魔人很快就败下阵来。战斗后诺因王子成功摆脱了格拉纳德洗脑，回到了大家的身边。

男主角部分

剧情过后与城堡内的所有同伴交谈（分别在城堡的各个角落），接着按照女主角的路线一路来到ルオール古城顶层会与魔人开战，此战的要点可以参考十三章的BOSS战。此战Brave的条件为一次攻击给BOSS1000点以上的伤害，用刚刚拿到的召唤兽“リリス”的水属性技能配合魔法蓄力不难达成条件。

BOSS战 ノイン

·诺因的攻击方式和召唤研究所时的一样，不过由于限定了出战角色，本战的难度还是比较大的。战斗中诺因会盯着我方的飞行角色打，建议给嘉利德和雅科林装备能够自动防御以及增加HP最大值的召唤兽，这样它们的生存几率会比较高，战斗中雅科林主力回复，其他角色负责攻击，为了以防万一最好给法拉



也装备能够回复HP的召唤兽，危机时两人回复还是可以保证我方角色不被秒杀的。另外诺因还会使用サイルハリア，这时不能对他使用魔法，否则会被反弹回来。本战的Brave的条件是用法拉给予其最后一击，在其单膝跪地时用法拉的召唤术猛攻吧。

第十三章

ヴアーン火山

从诺因王子那得到消息，原来帝国准备再次启动召唤之塔，而启动召唤之塔需要白き宝珠，因此大家决定将宝珠破坏，不过要破坏宝珠必须使用黑き炎，黑き炎只有在ヴアーン火山才会出现。

出城后一路向南走进入メルキア山道，此时向左走调查大石就会发生事件并通过，进入ヴアーン火山后诺因王子会加入队伍。ヴアーン火山的地形很简单，不过要注意很多宝箱都在岩浆对面，踩在岩浆上会快速损失HP，1F最右下角可以找到新的召唤兽，接着从右上角通道进入2F（其他通道有一些宝箱可以回收），在地图中央的岩浆对面还可以获得另一个召唤兽，接着来到3F中央就可以到达BOSS所在地。



当大家将宝珠丢进黑き炎时宝珠并没有破坏，此时魔人出现将宝珠夺走，原来这是以防诺因的洗脑解除，才故意将假消息透露给诺因的。情急之下诺因以自己的生命为代价削弱了魔人的力量，众人乘机将宝珠夺回，在将国家托付给迪朗和法拉后，诺因永远的闭上了眼睛，不过还没等大家从悲痛中缓解过来，拉迪乌斯突然出现抢走了宝珠。

BOSS战 魔人フーレイ

魔人フーレイ的实力不弱，她的火焰会攻击到我方一排成员，并且还附带速度降低效果；必杀邪炎の障壁更是一定回合内让我方物理攻击无效化的无耻招式，后期她还会连续使用，只能用魔法攻击她。魔界の业火是攻击我方全体的强力技能，一次能扣除300以上的HP，中了的话一定要回复。笔者推荐玩家前期使用物理攻击快速削减她的HP，等其使用邪炎の障壁后转为魔法攻击为主，我方配置里要有一名成员辅助和一名成员回复，另外两名主攻即可，辅助成员要装备召唤术“マナの福音”更好，配合水属性召唤兽可以一次对BOSS造成两倍的伤害。本战中注意不要打红色的那个机关，否则会为BOSS回复HP。这战的Brave条件为在不切换队员的条件下击倒她，不难达成。

第十四章

召唤の塔

为了阻止格拉纳德的计划，众人一大早便赶往召唤の塔。出城后一路来到アークランド，前往黄金宫与市长巴姆对话后下方的城

门会打开，从南边进入ミルフィール海岸，中途会遭遇一名小BOSS，Brave条件为在其4回合行动前结束战斗。接着来到南部尽头进入海底回廊，这里的分叉路处有不少宝箱，别错过了，在出口处会遭遇魔人。出洞后就可以看到召唤の塔，召唤の塔一共有5F，地形非常简单，爬到3F后在左下角可以获得新的召唤兽，接着从右边的洞口跳下去可以从2F到达4F，接着一路爬到5F，从左边的洞口跳下可以爬到5F的另一边取得新召唤兽。从右边的洞跳下就可以到达4F的记录点（旁边的魔法阵可以直接在4F到1F来回传送），来到4F通道前众人被皇帝格洛肯拦了下来，尽管迪朗如何劝说，格洛肯还是一意孤行，没办法之下迪朗也只好举剑了，将其打倒后拉迪乌斯从塔内出现，一击将格洛肯解决后就消失了。众人急忙追到塔顶，可惜还是晚了一步，之前破坏的マナの门让大量的玛那注入了塔内，现在再加上宝珠的力量，让拉迪乌斯成功地获得了黑暗女神的力量，而更让众人吃惊的是，拿下面具的拉迪乌斯竟然张着和迪朗一样的脸。原来拉迪乌斯是迪朗的双胞胎弟弟，现在迪朗已经背叛帝国，皇帝格洛肯也消失了，帝国的指挥权完全落入了拉迪乌斯的手中，此时迪朗试图阻止拉迪乌斯，但在拉迪乌斯强大的力量面前，即使迪朗也无能为力。



BOSS战 魔人アシュルー/魔人タイデル

タイデル的HP非常厚，他的物理攻击力和防御力更是高得令人发指，对付他最好用魔法攻击，他常用的攻击方式有全体强力的物理技能大振り，如果玩家觉醒了与嘉利德的究极协力技的话能够大大减轻来自BOSS的伤害，将其体力削减到一半时他会使用冲击の霸王和铁锤の霸王，这两招会大幅增加它的物理攻防能力：前者使用后我方一定要使用增加物理防御的招式，否则被它连续使用两次大振り我方很有可能全灭。本战的Brave条件为我方一次受到300以上伤害。接下来的アシュルー就比较简单了，用物理攻击猛攻吧，用不了几个回合就可以干掉她，惟一要注意的是她在体力不支时会抽取我方角色的MP，及时用道具补充即可。她的Brave条件为无角色死亡结束战斗，时刻将HP保持在250以上可以轻松达成。



BOSS战 グロッケン

皇帝格洛肯的实力非常强劲，他的招式主要有四种，天空波会攻击我方空中的成员，伤害接近200，天の剑和天帝の一击是对我方地面成员单体的强力攻击，在增加物理防御的情况下一击也有500以上的伤害，魔法系角色被打中的话不死也要重伤。サンダリオン是全体攻击的召唤术，伤害在250之间浮动。对付他最大的难点就在于他的速度很快，经常还没及时回复就又被其必杀击中，特别是魔法系角色，中了一招天の剑后没回满血的话再中一招天帝の一击基本就没戏了。对付他最好用强力的魔法攻击，推荐使用雅科林，因为她是空中角色，不会被前两招击中，如果玩家学会了冯古的究极协力技的话难度会降低很多。本战Brave条件为使用迪朗给予其最后一击，想要达成的同学记得在其濒死时换上迪朗。

第十五章

エルドガ要塞

想要到达帝都首必须通过エルドガ要塞，此时斋慈将军建议众人先破坏要塞的大炮再进行压制。进入城内后男女主角会分成两队行动，队友可以自行选择，两边的流程都是一样的。从右下的出口到达炮台处即可触发战斗，炮台除了HP高以为没有任何特点，注意本战的Brave条件为等敌方增援10人以上时再破坏大炮。破坏完大炮后往要塞上层前进，到达2F连续坐两次左边的电梯，然后从右边绕下来可以在房间中获得新的召唤兽。接着再坐两次左边的电梯并依次按下电梯旁边的操纵杆（左右各按一次），改变电梯的方向可以前往3F。在3F的房间内还可以找到新的召唤兽，该层的结构还是和之前一样，不过如果开启了错误的机关的话，会遭遇一场强制战斗并被敌人先制。一路来到最上层就会遇到雅美莉娅，击败雅美莉娅エルドガ要塞也算压制成功了，法拉决定让大家在要塞休息一夜，第二天向帝都发动总攻。





男主角部分

剧情后决定队友，然后一路从左边来到2F与大炮战斗，Brave条件和女主角篇一样，胜利后两边人自动汇合。

BOSS战 アメリア

本战她会追加两种召唤术，其中ダークスリーパー会让我方全体角色进入睡眠状态。一般她会在一个睡眠魔法后对我方连续使用トライカノン攻击，由于被打中就会自动醒过来，因此建议玩家在中了睡眠后让其他角色全力回复就行。协力攻击依旧是削减她HP最好的方法。后期她还会追加吸血的召唤术，不过威胁不大。本战物理攻击的效率明显没有魔法高，因为她的回避力很高，被其回避反击的话不死也要重伤。Brave的条件为使用冯古给予其最后一击，记得派冯古出战。

第十六章

デルティアナ城

剧情后先出司令室（注意左下角的宝箱内有召唤兽），等法拉演讲过后会自动来到オルドーラ沙漠，一路向南走来到沙漠の村ルド，在这里进行一下补给后从北面出村继续北上，帝都ウイルド就在最北面。デルティ



アナ城内的结构很简单，1F的大厅和通道内都会有不少宝箱，别错过了。途中还会遭遇几场强制战斗，难度都很低。从1F通道内的楼梯进入2F的王之间，发现拉迪乌斯已经在这里等候多时了。最终在大家的努力下，帝国总算是恢复了和平。

BOSS战 ラディウス

・拉迪乌斯的实力还没有雅美莉娅强，他的攻击方式多为全体系的，ダークストリーム是对我方全体的强力召唤术，还附带暗黑状态。エアルスアッシュ则是物理型的攻击招式，不过两招都无法对我方造成致命伤害，只要及时回复即可。ラディアルアロー是他惟一一招有可能秒杀我方的单体攻击，不过这招只会对地面的角色发动，加个物理防御就可保证角色的安全。拉迪乌斯最麻烦的一点莫过于他的反射镜，在其使用时会产生物理反弹或魔法反弹的效果，注意观察他头上的图标就可判断目前反弹哪一种攻击（物理表示为剑，魔法则会出现魔杖），此时就要切换攻击方式，否则他会将攻击伤害100%反弹回来。对付他还是老办法，一名角色主力回复，其他根据情况适时的使用物理或魔法攻击即可。本战Brave条件很简单，用迪朗给予其最后一击即可。

第十七章

魔界の穴

迪朗正式成为了帝国的新国王，法拉决定第二天就回王都，可第二天一大早起来突然从房外传来一阵巨响，原来是格拉纳德闯了进来，格拉纳德的真实身分是力量仅次于魔王ケイルベイトス的魔人，而他所做的一切都是为了让暗黑女神复活。这次他来这里的目的是为了除掉多次阻止其计划的法拉，正当他准备向法拉下毒手时，拉迪乌斯冲出来阻止了他，自己却受了致命伤，在格拉纳德消失后，拉迪乌斯告诉众人格拉纳德准备前往魔界の穴，那里有暗黑女神的肉体，说完便离开了人世。



离开帝都一直向南走很快就可以到达禁断の大陆，接着再往下走就能进入魔界の穴。进入2F会再次与魔人アシュル一战斗，她的实力和之前一样很弱，Brave条件为偷取她身上的道具，很轻松就能达成。惟一要注意的是她在后期会追加一招攻击我方一组成员的招式，这招伤害在500左右，注意回复即可。击倒她后继续前进，从最下层右边的通道来到封印の间，在这里果然见到了格拉纳德，此时他正准备复活暗黑女神克莱维斯，将其击倒后格拉纳德用生命的代价复活了克莱维斯，在克莱维斯压倒性的力量面前，众人纷纷倒下，关键时刻雅科林变成了女神并救下了众人，在克莱维斯离开后雅科林告诉众人要打倒自己的姐姐克莱维斯惟一的方法就只有借助自己另一位姐姐纯白女神法莱特的力量，自从上次大战之后，法莱特的灵魂一直寄宿在法拉的体内。



BOSS战 グラナード



格拉纳德的招式比较少，不过他的普通攻击附带了狂暴和毒效果，非常恶心，中了的话只有用魔法或道具才能解除。他每过几个回合会使用无への回归攻击我方全体，这招攻击的伤害在300以上，而且会清除我方的有利状态。魔冲波则是对我方一组成员的强力攻击，伤害在500左右，中了的话一定要及时回复。为了避免回复型角色中狂暴状态，这场战斗最好有两名成员专职回复。本战的Brave条件是在其40次行动前解决他，抓紧每个攻击机会不难达成。

最终章

克莱维斯神殿

第二天女神雅科林将众人召集起来，最终决战就在眼前了。剧情后玩家可以返回王都更新一下装备，反正是最终话了，多买点回复药，进入神殿后会连续发生数场BOSS战。1F需要利用传送点前进，基本上没什么岔道，到达中央位置后会再次与魔人ウィード战斗（Brave条件：在空中击倒BOSS），解决它后前往2F，这里同样需要不停地传送，注意房间内有宝箱和召唤兽，记得回收。再次将中央的魔人フーレイ打倒后进入水晶宫（Brave条件：用召唤术击倒BOSS），这里需要分别破坏6个房间内的水晶体，注意每个房间都可以获得大部分角色的强力武器，别错过了。将6个水晶全部破坏后中央的电梯会开启，不过之前必须将魔人アシュル一击倒（Brave条件：偷取BOSS的道具）。结束战斗后来到3F，这里需要先传送到左下角的房间开启蓝色的水晶，这样左边房间内的传送阵才能使用，用传送阵来到黑き女神への道，在这里等待玩家的是复活后的格拉纳德，将其打倒后就是最终决战了。

在神殿里大家再次见到了暗黑女神克莱维斯，可不管怎么请求她都不愿意打消毁灭ルーンハイム大陆的念头。将克莱维斯打倒后，她却使用最后的力量将ルーンハイム大陆导向毁灭。最后关头法拉向女神法莱特祈祷，成功将自己体内女神的灵魂唤醒，在妹妹法莱特的劝说下，克莱维斯最终放弃了毁灭ルーンハイム大陆的念头，而法莱特也决定变回法拉的身分，作为一个普通人继续生活下去。至于人类与有翼人的未来，女神决定就由他们自己来创造。



BOSS战 グラナード

原本能力就很高的格拉纳德复活后能力更是强得一塌糊涂，他的通常攻击伤害在500以上，还同时附带毒、狂暴和封印效果，中的话要立即回复，特别是魔法系角色。魔冲波的伤害增加到了1000左右，没有足够魔防被秒杀是家常便饭。无への回归依旧是在伤害的同时会清除我方的有利状态，对付他可以参考之前的打法，不过回复药一定要准备充足。这战的Brave条件为无角色死亡结束战斗，没有过硬的装备和等级很难达成。

BOSS战

クラヴィス

第一形态

与克莱维斯的第一形态战斗难度很低，她只会使用下仆招来、セロの波动和黑の眠り三种攻击方式：下仆招来会召唤一只能抵消物理攻击的杂兵，要小心杂兵的凭依状态。黑の眠り会让我方全体陷入睡眠状态，威胁不大。セロの波动是惟一一招全体攻击，伤害很低不过附带清状态的效果，这场战斗没什么要点可言，积极攻击很容易就能获胜，将其打倒后进入第二形态。

第二形态

第二形态才能见到克莱维斯的真正实力，她的HP在四万以上，并且会二次行动，所有角色都要时常保持满血状态，否则被其连续攻击基本就是全灭。第二形态追加了漆黑づ剑、退化の法和死に至る暗等攻击招式，其中漆黑づ剑只对我方一组成员有效，威胁很小。退化の法和死に至る暗都是正对全体，前者伤害在500左右并附带魔法攻击下降的效果，后者伤害在900以上，不过不会经常发动就是。战斗中女神还会经常改变场地的属性，改变后对应的属性攻击会变为吸收状态。这里笔者推荐一个比较实用的打法，战斗时给我方物理角色装备会心一击率上升的召唤术，魔法角色装备速度上升、攻击上升以及物理蓄力状态的召唤术，战斗开始后全力给物理角色使用这些辅助魔法，全部加上的情况下一次大概可以打掉她4000左右的伤害，由于是物理攻击，因此可以无视女神的属性转换，不过要注意女神的セロの波动。回复单位可以专门强化全体大回复魔法，这样一次回复基本上能直接补满血，反正是最终战了，全回复道具也不要不舍得了。最后要注意女神在战斗中会使用一次HP全回复技能，熬过这里就基本没什么难点了。



通关要素

看完通关STAFF后，玩家可以在好感度高的同伴中任意选择一个触发同伴结局，这也是系列一贯的设定了。看完结局后可以建立一个通关存档，读取后进入2周目，二周目会继承玩家取得的召唤兽、玛娜石、金钱、道具以及部分装备开始游戏，将男女主角各通关一遍后会追加ボイスエディタ模式，该模式下可以随意听取各角色的语音。



游戏无论是在系统、画面和音乐等方面都非常出色，全程语音令代入感大为加强，新增的议会系统极大地丰富了游戏的内容。总的来说本作是相当不错的一款游戏，如果你喜欢日式RPG的话，笔者在这里向你强力推荐本作。



文 乌冬 美编 咕噜



本作不愧是号称“终极”的一作，游戏的内容比起前作丰富了不少，要完美得有花费上百小时的觉悟。这次的研究主要以通关后的追加模式与解锁内容为主，因为机体都可以在娘娘商店买到，这里就不再像前作那样把机体的获得方法单独列出了。

MACROSS ULTIMATE FRONTIER

マクロス アルティメット フロンティア

PLAYSTATION PORTABLE

超时空要塞 终极开拓者 マクロスアルティメットフロンティア	NBGI	ACT	2009年10月1日	日版
	1～4人	5229日元	无对应周边	

追加模式关卡要点

前作的EX关卡这次被独立了出来，成为了编年史模式（クロニクルモード），编年史模式里的关卡和普通关卡的区别在于只能使用固定的角色与机体出战；支援角色与搭档禁止出战；敌机HP与攻击力提升；追加新的奖励条件，除此之外敌人配置和胜利条件等主要内容与原来的关卡并无二致，能否过关很大程度上取决于机体的能力，想轻松点的话建议先把机体的能力刷满，关卡的要点这里就不再赘述了。

EXTRA

コンタク

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv4	时间	10分钟

要点

虽然敌机的数量比较多，不过大部分都是战机，非常容易对付，带星号机体的SP技为近身型，攻击时只要注意不要太接近它就可以保证无伤，当敌方母舰登场后，接着只要全灭敌机即可过关。

イシュタル

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv5	时间	10分钟

要点

敌机的种类和上一关差不多，不过比例上做了一些调整，首先人型机体大幅增加，同时还有ACE登场。人型机体增加带来最大的一点变化就是导弹的增多，在街道迎击敌人地面部队时要时刻保持移动状态，如果有太多导弹追尾最好就是变成战斗机形态后用导弹迎击系统甩掉。最后登场的ACE很强，对他放完SP技后要立刻脱离，不然给他用SP技反击的话会有被击坠的危险。

シング・アロング

胜利条件		敌军全灭	
难度	Lv6	时间	10分钟

要点 又是一场恶战，一上来就要面对大量的敌机与母舰，并且初期敌人里就有带星号的机体，建议先消灭杂兵，等积攒了一定的SP后再来对付带星号的机体，反正后半的敌人以母舰为主，SP也用不着太多。进入后半段后敌人后方的要塞会开始发射激光，这时要多留意通讯员的提示，当通讯员发出提示后，大约有10秒的时间给我们躲避，这时要赶快离开地图上的红色区域。

白雪姬

胜利条件		到达指定地点	
难度	Lv5	时间	10分钟

要点 关卡分为两个部分，第一个部分的任务为到达指定地点，山谷内埋伏了许多敌机，赶路的同时可以顺便将它们清除，这样过关的分数也会高不少，在接近目标地点时敌ACE登场，这次的ACE速度较为突出，为保证SP技的命中，可以先把他逼进山谷的较窄的地方再使用，这样他就无处可藏了。后半段是歼灭基地周围的敌机，敌机以两足型机器人为主，用步行战机形态在半空扫荡依然是最快的方法，不过要注意导弹就是，全灭杂兵后两架带星号的机体在基地上方出现，它们火力很猛，除非是使用SP技，否则最好不要贸然近身。

メリ-・ポピンズ

胜利条件		敌军全灭	
难度	Lv6	时间	10分钟

要点 看上去是很简单的杂兵加ACE构成，不过这样全灭敌机的话评价最多只能到S，获得SS评价的关键在于敌方第一个ACE登场时先不要攻击他，这样过一段时间后他就会变为友军并撤退，接着真正的敌ACE才会登场，击坠后来的两个ACE才能达成这关的第二个奖励条件。

マイ・フェア・レディ

胜利条件		敌军全灭	
难度	Lv7	时间	10分钟

要点 这关的敌机一共有四波，第一波是8架VF-11B，因为数量不是很多，这里最好是主动上前争取多击坠敌机，为后面的ACE战累积SP。第二波只有一架作为ACE的幽灵X-9，不过因为后面还有ACE，能用机枪和导弹解决的话SP技还是要慎用。第三波的VF-22S很强，其中又以SP技最具杀伤力，基本中了就是九死一生，和它战斗时保持一定的距离是基本，一见它身上闪光就要加速脱离。最后一波的敌人是超时空要塞，到这里就基本可以松一口气了，击破超时空要塞的各个部分后就可过关。

ヴァリアブル・ジェネレ-ション

胜利条件		敌军全灭	
难度	Lv7	时间	20分钟

要点 敌人是我方历代的ACE，以两个一组出现，由于能力都比他们在原来的时代要弱，所以还是比较好对付的，只要注意不要受太多伤害，获得S级以上评价不会太难。

ゼントラ丼特盛り

胜利条件		敌军全灭	
难度	Lv6	时间	10分钟

要点 天顶星人敌机大杂烩，包含了从杂兵到巨大BOSS的所有敌机，因为杂兵都是成群出现的，用多体导弹攻击效果非常好，气力足够时就瞄准敌机集中的地方用援护射击技能，最后登场的巨大BOSS之前已经见过，而且在宇宙空间下作战对我方更有利。





俺たちの歌を听けぇ！！

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv7	时间	10分钟

要点 敌人是热气バサラ和他的FIRE BOMBER乐队，不过前期的杂兵都是一些用实弹的假货，会唱歌的只有最后出来的货真价实的FIRE BOMBER。和FIRE BOMBER战斗只要不中他们的主武器就不会受歌的影响，但只要中一次就很可能致命，如觉得吃力的话可以装上耳栓技能，效果是歌的影响减半。

マクロスアルティメットフロンティア・地

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv8	时间	20分钟

要点 敌人是历代敌我双方的ACE加上几个大型BOSS，ACE的血量比以前少，SP技也不是很常用，只要当成普通的带星号机体对付就好了。但是最后出来的几个大型BOSS还是要小心，它们的SP技依然强悍，来不及回避时要及时防御，不然中了话就前功尽弃了。

マクロス天国

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv7	时间	10分钟

要点 和前作“マクロス地狱”类似的关卡，敌人由历代的超时空要塞组成，对付这些行动缓慢的母舰不需什么技巧，用改满的导弹或机枪围着它们猛攻就好了，当它们放SP技时就变成战斗机形态加速脱离。

ヤック・ヤック・デカルチャー

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv7	时间	10分钟

要点 又是前作关卡的强化版，第一部分是大量的杂兵，对付这种密集的敌人最好的方法就是范围攻击，使用瓦尔基里的重装形态（B类型）或援护射击技能效果都不错，而且敌机大都是出现在同一个位置，使用一次援护射击技能可以消灭好几波。第二部分则是杂兵加巨型BOSS的大串烧，由于最后的巨型BOSS是漂浮在空中的，如果是使用不能变形的重装形态最好是先将装甲卸掉，这次的BOSS数量虽然看上去比较吓人，但其实很少使用SP技，威胁自然也小了很多，攻击时注意不要太过深入就可以了

マクロスアルティメットフロンティア・天

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv8	时间	20分钟

要点 敌人的配置和“マクロスアルティメットフロンティア・地”差不多，只不过战场改为了宇宙，并且多了一些宇宙专用的大型BOSS。敌机的实力越往后越强，所以到了后半即使是一些普通的机体也会比前期的带星号机体要强，战斗时千万不能大意，一见不妙就立即使用SP技来防身。最后出场的大型BOSS是几艘超时空要塞和Vajra女王，绕到它们身后进行攻击依然是最有效的击破方法。

ENEMY

エイフォス夺取作战

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv5	时间	10分钟

要点 现阶段给的敌人机体都不是太强，建议用之前累积下来的娘娘点数把娘娘商店升到16级，然后再把时代限制解除买了，这样就可以用之前获得机体来攻略，难度自然也会降低许多。关卡的内容基本上就是反过来的“苍き死斗”，这次我们要扮演另一方

把航母攻下。航母的HP比较多，不推荐一上来就直接攻击航母，可以先消灭杂兵累积一些SP再说。全灭杂兵后敌ACE出现，这次敌ACE装备了装甲，所以只能以机器人形态行动，SP技非常容易命中。

灭びの歌

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv8	时间	10分钟

要点 可以看作是另一方角度的“鸟の人”，一上来就要对付敌方的两架ACE，不过由于没有上下两个部分，巨型BOSS会在击坠两架ACE后直接登场，所以要尽量减少伤害和节省SP。这次BOSS的招式多了一招使用技能，技能的效果是在BOSS周围张开一个球形的领域，凡是在领域范围内的单位都会受到巨大伤害，所以这次绕到它后面进行攻击时也要格外小心。这关的奖励条件是友军存活，不过要达成这点比较苛刻，基本上只要BOSS一放SP技就没希望了，最好就是自机多在BOSS周围吸引火力，以保证友军的安全。

コンバット・コマンダー

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv3	时间	10分钟

要点 天顶星人的训练关卡，除了格斗以外所有攻击都无效，最好是选用SP技是格斗的机体出战。前期的杂兵非常简单，他们也只能用格斗，我们只要保证先出手就可将他们秒杀，最后的敌ACE就用SP技解决吧。

バーミリオン・プラトーン

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv6	时间	10分钟

要点 这关没有杂兵，一开场就要和敌方三位ACE进行困兽斗，想轻松点的话可以选用气力充实技能，一开场就使用SP技至少能保证击坠一架，剩下的就变为步行战机形态用射击武器慢慢磨吧。

バーサス・マイクローン

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv7	时间	10分钟

要点 这关的敌方母舰只是装饰，我们只需对付敌机就好了，不过敌机的实力也不弱，每架带星号的机体都至少会使用一次SP技，而且全都是全弹发射型，要达成无伤还是有一定难度的。关卡最后的敌ACE是一条辉，战斗机形态的瓦尔基里SP技比较难命中，实在打不中他话可以试一下“灭びの歌”技能，目标在一定距离内就能保证命中。

运命の矢

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv8	时间	10分钟

要点 这关的敌机既有统合军也有天顶星人，而且数量不少，要做好长期战的准备。第一波是统合军的机体加上几艘运输舰，这里基本是拿来积攒SP为后面几波的敌人做准备的。第二波难度稍微上升，主要敌人是天顶星人的舰队，击坠带星号的母舰后敌ACE登场，敌ACE的格斗攻击力很高，要避免和他近战。第三波的ACE主要是一条辉等人，击坠他们后还有一架超时空要塞，超时空要塞的SP技范围其大，在其正面的话基本躲不掉，最好就是绕到它背后进行攻击。

シャロンの幻影

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv8	时间	10分钟

要点 虽然第一个部分的敌机只有ガルド的YF－21一架，但实际上一点也不轻松，因为打倒ガルド他后还会复活两次，也就是说一共要打3架YF－21。YF－21的SP技追向性很好，看到ガルド使用SP技的话最好马上变成机器人形态防御或用SP技的无敌时间来躲。第二部分的敌机是イサム的YF－19，同样也是要打三次，而且这次还有防卫目标需要保护，要保护的超时空要塞可没有它作为敌人时那么厉害，而且它剩余的HP和奖励条件的分数挂钩，所以要尽量减少其受到的伤害。YF－19的HP不多，最好就是用上搭档的SP技短时间内将其击破。

超时空要塞 终极开拓者

スピリチアサンプル

胜利条件		敌军全灭	
难度	Lv5	时间	10分钟

要点

VF-11C以三个一组的编队出现，对多体导弹完全应付得来。全灭杂兵后バサラ登场，他的歌声威胁非常大。后期的三架敌ACE反而还容易对付，所以SP可以主要拿来击破他。

閣下の望むままに

胜利条件		敌军全灭	
难度	Lv4	时间	10分钟

要点

除了全灭敌机外还需要保护我方的旗舰，旗舰的体积非常大，很容易成为敌人的靶子，想要减少旗舰受到的伤害关键还在于击破速度，特别是带星号机体的ACE要用SP技一口气击破，不能给他们放SP技拖延时间。击破バサラ等ACE后还有一架超时空要塞作为压轴BOSS登场，超时空要塞的HP非常多，不可能一次击破，如让它对着我方旗舰使用SP的话旗舰基本就保不住了，这时我们要主动上前吸引火力了。

悪魔の妨害作战

胜利条件		敌军全灭	
难度	Lv6	时间	10分钟

要点

这关的杂兵不是很多，而且后期要连续对付几个ACE，所以SP要省着点用。不过好在敌ACE都单个出现的，前面几个用机枪加导弹也不会太吃力，SP可以留给最后的ACE。友军方面有ガビル，注意这关有保护他的奖励，战斗时要避免让他接近FIRE BOMBER的几个成员。



我が名はゲペルニッチ

胜利条件		敌军全灭	
难度	Lv8	时间	10分钟

要点

敌人只有FIRE BOMBER的三位成员，这次他们机体的攻击力和HP都比起以前有很大的提升，并且除了要击破他们以外，还得保护防卫目标不被击破才能获得高评价，难度不小。这关因为没有杂兵，最好装备气力充实技能出战，一开始就用SP技把威胁最大的バサラ解决，这样后面会轻松不少，还有要注意歌声的杀伤力非常高，战斗时切记要和FIRE BOMBER小队保持距离。

レイド・アタック

胜利条件		敌军全灭	
难度	Lv4	时间	10分钟

要点

前期的杂兵是大量的VF-171，援护射击技能可以在这里发挥大作用，因为不断有敌机送上门，SP的补充完全不用担心。全灭杂兵后ルカ、ミハエル和オズマ的瓦尔基里登场，SP可以用在ミハエル和オズマ身上，ルカ的机体相对比较弱，搭档的SP技没能击破的话也可以用普通的攻击

サドゥン・イントルーダー

胜利条件		敌军全灭	
难度	Lv5	时间	10分钟

要点

这关有两架L型Vajra需要保护，它们非常脆弱，为了避免它们和敌人接触，最好是一开始就以最快速度冲到前线拖住敌人。最初的敌机是ルカ、ミハエル和アルト三人的瓦尔基里，其中アルト的最强，有气力充实技能的话要用SP技优先解决。击破三人的机体后还没结束，最后クランクラン的小队登场，其中最强的自然是クランクラン了，可以先击破她的两个部下后，再用累积下来的SP技来对付她。



バトル・クォーター

胜利条件	保护防卫目标		
难度	Lv7	时间	10分钟

要点

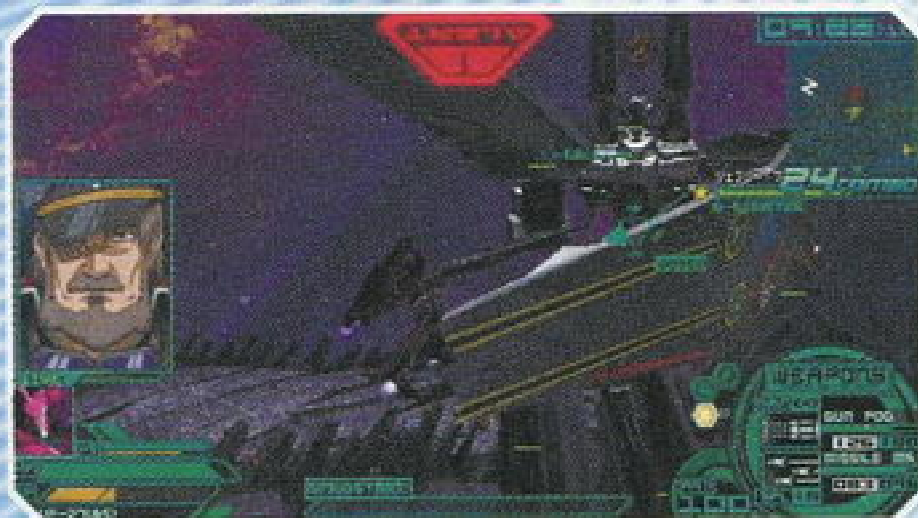
这关的敌人全部是ACE，也就是说没有杂兵用来提升SP，SP不省着点用的话后期会比较吃紧。第一波的敌人是ルカ、ミハエル和アルト三人，因为他们很少使用SP技，相对来说容易些。第二波是由オズマ领头的ACE小队，每个人都会在机体HP低于一定程度时使用SP技，如果不能用SP技一次性解决的话，还是保持一定距离攻击为好。另外オズマ还会在濒死时使用技能，效果是一定时间内无敌，这时建议也不要和他过于纠缠，等效果消失后再给予最后一击。最后登场的是超时空要塞，它一出场就会直接攻击防卫目标，因为防卫目标的剩余HP和奖励条件挂钩，所以要尽快将其击破，否则S评价就悬乎了，有超射击或全弹发射的SP技就都用上吧。

コイノウタ

胜利条件	敌军全灭		
难度	Lv8	时间	10分钟

要点

最后一关同样没有杂兵，一开始的两架ACE不会使用SP技，只需注意导弹就好了。击破ACE后是巨型BOSS三连战，对付巨型BOSS最好的方法就是绕到其身后，这样其大部分武器都打不到我们（当然还是要小心导弹），攻击的武器选用改满攻击力的机枪就足够了，SP可以用在回复或加强攻击力的技能上。



解锁内容一览

解锁内容名称	作用	获得条件	娘娘商店价格
BGM选择开放	选择关卡时可用□键来改变BGM	娘娘商店购入	12000
机体搭乘サイズ制限解除	天顶星人可以驾驶人类的机体	A.D.2008年代通关	15000
搭乘者固定机体制限解除	角色间可以互相换乘机体（某些固定配搭除外）	全时代通关or娘娘商店购入（LV14）	20000
オペレーター选择开放	可以选择通讯员	一个时代通关	10000
娘々ショップ台词选择开放	按住□或×键进入娘娘商店会有不同的台词	娘娘商店购入	10000
クロニクルモード开放	可以进行对应关卡的编年史模式	对应关卡S评价	—
パイロットスキル制限解除	特定角色的技能可以让别的角色习得	娘娘商店购入（LV15）	25000
アルティメットモード开放	选择关卡时可用△键进入终极难度模式	编年史模式和EXTRA模式以外的关卡S评价or娘娘商店购入（LV19）	30000
EXチャレンジモード开放	使用关卡要求的机体过关可以获得3倍的pt	编年史模式和EXTRA模式以外的关卡S评价or娘娘商店购入（LV19）	40000
チューン下限解除	可以将机体的能力改造到原始数值以下	全时代通关or娘娘商店购入（LV13）	10000
チューン限界解除	可以将机体的能力改到最高	全时代通关or娘娘商店购入（LV16）	30000
时代制限解除	机体和角色可以不限时代使用（编年史模式除外）	全时代通关or娘娘商店购入（LV16）	35000
娘々ショップ无料开放	娘娘商店的商品免费	包含EX和终极模式在内的全时代通关	—

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE



雷伊 提供

《战场的女武神2 高卢王立士官学校》超厚道特典



塞尔贝莉娅

塞尔贝莉娅作为前作的敌方角色，其人气甚至大有盖过女主角的势头。



▶职业似乎是属于侦察兵系的。



◀操作塞尔贝莉娅想必是不少玩家期待已久的。

胧月：别小看了PSP版，这款续作显得比家用机版更加大器，公布的情报也挺"勾引"人的，至少我是兴起了去玩前作的兴趣。

《战场的女武神》作为去年的一匹黑马相信不少玩家都对其早有耳闻，就算对其不熟悉也不要紧，因为其续作即将于明年1月下旬登陆PSP平台，《掌机王SP》上也曾多次报道过其续作的详细情报。最近PS商店中放出了游戏的体验版，雷伊试玩后发现其虽然画面无法和家用机版媲美，但在系统方面却原汁原味地沿袭了前作的精髓，整体而言相当满意，感兴趣的玩家也down下来试试看吧。

虽然厂商早早地就公布了游戏的特典为《高卢文书1936》（ドキュメント オブ ガリア 1936），但是其具体内容却是最近才公开的，可谓份量十足，下面我们就一起来看一下。其中的影像特典"战场的女武神1936・高卢战线回顾录"以高卢公国国家元首柯蒂莉娅的视点回顾了前作与帝国的战斗，就算不熟悉前作的玩家也能对其剧情构成有个大致了解；"高卢周刊1936"中收录了《高卢周刊》的报道集锦，玩家可以窥探到1936年高卢公国的历史；"限定音轨"中则收录了游戏中的部分乐曲，当然肯定是不全的，以后还要靠OST来赚钱呢。而说到这个特典最具吸引力的内容，那就非"客串角色暗号解读指令书"莫属了，只要解读指令书，就可以得到前作中超人气的敌方角色"塞尔贝莉娅"的使用权限，这样她就可以作为客串角色登场，并且可以在游戏本篇中供玩家使用哦。怎么样？心动了吧？那就马上上网预约特典版吧！



洋葱 提供

《轻音》新手办，“轻音！秋山泠 原创服装Ver”登场







■领带、吉他以及皮带等配件也制作得十分精致。



■看到泠一脸幸福地弹着吉他，你还不心动？

各位《轻音》饭们注意啦，2010年1月下旬将会有一款秋山泠的新手办作品“原创服装Ver”推出。这款手办高约20厘米，由人气手办设计师白髭创负责设计造型，少女一边舞动着一边弹着吉他的姿态栩栩如生，头发的飘动看上去也非常自然。由于拥有非常高的人气，秋山泠的手办已经推出过不少款，不过和以往几款采用动画中出现过的校服、泳装造型的手办不同，原创服装是这款新手办最大的卖点，纯白的短袖上衣和那一层层轻飘飘略显透明的蕾丝裙，再加上质感相当不错的长靴，相信对于各位FANS而言有着很大的吸引力吧。这款手办的售价预定为7140日元。

乌冬：这次依旧是蓝白条么？

胧月：《铁拳》的飞鸟都是默认黑色不能改，真郁闷啊。

阿鲁：(黑线) 你们到底在说什么？



羽纹 提供

NBA巨星的游戏习惯

体育运动游戏在玩家群中是很受欢迎的，当然那些现实中的球星们也不例外，譬如NBA洛杉矶湖人队的巨星科比·布莱恩特在接受记者采访时就说自己最近沉迷于《NBA 2010》已有1个多星期了。

可能大家对球员们在哪里玩游戏会比较感兴趣吧？其实他们和大家一样，在家里玩游戏的时间会比较多，不过由于要辗转于各地比赛，他们也经常在旅店和飞机里玩。科比还透露说“其实大多数球员都喜欢在飞机上玩游戏以打发时间，为了充分享受竞赛的乐趣，平板电视和游戏主机便是旅行的必备品。”



羽纹：平板电视？游戏主机？旅行必备品？Oh, my god！看来他们显然不用担心行李超重和托运的烦恼，有私人飞机就是好啊！（泪奔）



胧月 提供

Chunsoft × Spike 举行新作发表与试玩活动

《极限脱出 9小时9个人9道门》



■预定在12月10日发售的本作是一款以“逃离”和“推理”为主题的游戏。

《疯狂世界》



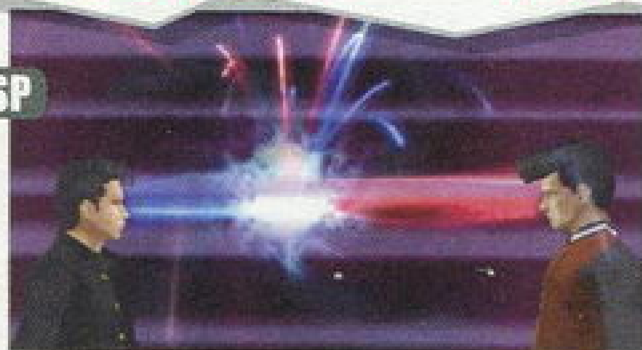
■由于包含不少血腥镜头，本作被定义为18禁游戏。游戏的玩法和画面都相当有新意。

《不可思议的迷宫 风来的西林4 神之眼与恶魔之脐》



■尽管发售日和售价尚未确定，可作为系列的正统续作仍受到广大FANS的关注。

《喧哗番长4 一年战争》



■火爆爽快的打斗是该系列的卖点。



胧月：本人还算Chunsoft饭吧，虽然没玩过《西林》、《特鲁尼克》这些。



雷伊：仅玩音响小说的边缘人群就不要妄称FANS了。

Chunsoft与Spike在今年步入蜜月期，往常全权负责发售Chunsoft重要作品的SEGA如今被Spike取代，后者不仅发售了PSP和PS3两个平台上的《428 被封锁的涩谷》，还预定代理发售《极限脱出 9小时9个人9道门》和《不可思议的迷宫 风来的西林4 神之眼与恶魔之脐》这两部由Chunsoft开发的重要作品。这不，本月11月29日，它们又要亲亲密密地携手举办名为“Chunsoft×Spike 大收获节 09-10”的小规模游戏展了。

预定出展的游戏数量丰富，除了前面提到的两款NDS大作外，Wii的《疯狂世界》、PSP的《喧哗番长4 一年战争》等作品也将提供展出和试玩活动。Chunsoft方的著名制作人中村光一（Chunsoft社长，代表作有《西林》、“音响小说”系列、《特鲁尼克大冒险》等，并参与过《勇者斗恶龙》二代到五代的开发），イシイジロウ（代表作《极限脱出 9小时9个人9道门》、“音响小说”系列），打越钢太郎（代表作《秋之回忆》、《无限》系列）都将来到现场舞台，为玩家介绍作品。惟一令人遗憾的是，展会规模较小，只有200名幸运FANS经过网络抽选才能获得入场券。

《Capcom音乐合辑》预定推出第一弹



胧月 提供

游戏公司Capcom预定于2010年1月28日推出该社历代音乐合辑的第一弹《Capcom音乐合辑 Vol.1》，届时将通过购物网“e-capcom”发售，定价2940日元。从今年10月29日起，玩家就可以在www.e-capcom.com上预约了。

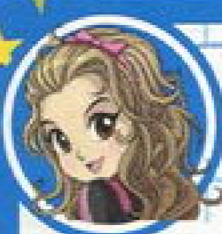
该合辑预定收录从1984年起至今、Capcom出品游戏中的名曲，不管街机还是家用机音乐都包含其中，此后的《Vol.2》等续作也会按部就班地发售。作为合辑首作，《Vol.1》收录了1984～1985年两年间包括《1942》、《魔界村》、《战场之狼》等10款游戏的音乐，总时间长达70分钟，音源数量合计100个以上，和CD同捆发售的还有20页的全彩解说指南。





胧月：Capcom一直给人硬派粗犷的外在印象，实际上该公司相当全才，但凡涉足的游戏类型均有叫人眼睛一亮的佳作，诸多名系列的音乐也制作得相当有功力。

PSP用“震动手柄”再度升级



伊娃 提供





目前的掌机都不支持外接手柄，尤其震动手柄更是掌机上难以享受得到的高级配置，不过MOD高手们却是层出不穷，早在去年就有MOD爱好者自己动手改造了一款能使用一代DualShock手柄进行游戏的PSP。近日国外网站再次爆料，来自法国的一位名为Flasheur的MOD爱好者也为自己的PSP安装了索尼震动手柄，而他使用的是更先进的DualShock 2。从细节上来看，Flasheur的改装方法与去年的略有不同，去年的例子中，DualShock手柄只在PSP的侧面用了一个接头，而Flasheur则是在PSP后盖上钻了三个孔，才将手柄数据线与主板连接。

外接手柄不仅能从一定程度上保护PSP的按键，更重要的是用手柄玩游戏的感觉会更加爽快，但前提是，你愿意在自己的PSP背面凿上几个孔吗？



胧月：关于保护按键，以亲身经历提醒一下PSP-1000的用户，长时间压住L键会导致十字键的感度出现问题。所幸，基本没有游戏需要这样操作。



喜先知：一看就知道你玩《灵魂能力》选的肯定是无赖角色HILDE。

宅回首

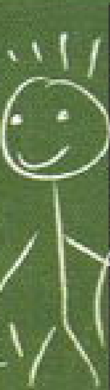
OTAKU



栏目主持：阿鲁

一年一度的光棍节又到了，在这个单身族群充满怨念的日子里，不知道又有多少情侣遭到了某团体的鄙视和调侃，不知道又有多少"团员"四处招摇撞骗招募更多的"团员"。作为宅男，能拥有真爱的毕竟是九牛一毛，因此这个特殊的日子自然成为了大多数阿宅的"圣战日"，这也是为数不多能让阿宅离开房间，到外界呼吸新鲜空气的日子了。

何谓光棍节





你是一个人好人，只是我们不适合
我们只是好朋友
你是我哥哥啊……

好人卡

你是一个好人……

情侣去死

Damn couples!

死死团的口号

光棍节，这个既不属于国外也不属于国内的节日其来历也是有各种说法，有一个大家比较认可的说法是其源于1990年南京高校的校园趣味文化，由于住校的高中生或者大学生大部分都处于单身状态，11.11的形状看起来就是4根棍子，而光棍一词代表的也就是单身的意思，于是就有人将11月11号这天调侃为光棍节，后来这一词通过网络途径迅速传播开来，于是很快便引起共鸣，成为了民间默认的节日。在这一天，单身男子们纷纷出门聚会，一起畅饮或者高歌，发泄自己内心的苦闷以及倾述渴望找到伴侣的愿望。随着社会上男多女少的趋势逐渐增强，越来越多的单身汉开始出现，逐渐开始有一部分单身男子开始以庆祝单身为名度过这个特殊的日子。然而时至今日，这个特殊的日子又有了不少新鲜事物。

圣战、游街、死死团，一个都不能少



随着网络的日渐发达以及宅男宅女数量的日益增多，光棍节也被越来越多的人所认知和接受，一些自发组织的活动也渐渐开始成了这一天的标志，其中最有影响力的就是死死团在这一天的各种活动。死死团，全名为情侣去死去死团，原为1972年由著名特摄作者川内康范所推出的《虹之战士》中的反派角色Mr. K率领的团体，成员为二战中受日军侵害的各国受害者家属所组成，目的是为了叫日本人通通死光，以消他们心头之恨。后来由日本漫画《去吧！稻中乒乓团》（《行け！稻中卓球部》）借用了此名称，在漫画中是由前野与井泽组对，来破坏情侣气氛的胡闹团体。

现实生活中，死死团是由一群单身或是失恋的人自发组织的团队，或者根本就是一个虚拟的团队，任何没有男/女朋友的人都可以称自己是死死团员，其原本的目的只是对单身族群的一个调侃，并没有实际破坏他人情侣关系的行为，死死团一说原本来自日本漫画，而对于那些整天呆在家沉迷于ACG的世界，不愿意出门或者不善于交际的阿宅来说，自然是死死团的核心成员。每年的情人节、七夕节、圣诞节、光棍节，自发组织的一群人会穿上团服"游街示众"，向那些甜蜜的情侣投去嫉妒的目光，然后大喊"单身万岁，情侣去死"以发泄自己内心的愤慨。

其实这种吃不到葡萄说葡萄酸和略带自嘲般阿Q精神的死死团员们是可爱的，而且大声喊出"情侣去死"也可以有效缓解压力，不至于让人在沉默中爆发。在经典音乐游戏《DJMAX》里，有一个名为NB RANGER的系列曲目，讲述的就是无比怨念的死死团员到处拆散情侣们的真实写照。当然现实生活中这种故意捣乱，恶意拆散情侣的人毕竟是少数，死死团的宗旨是独善其身，渡化那些误入歧途的情侣们，所谓误入歧途指的是脚踏两条船、充当第三者、为了某种目的而交往、花心、劈腿等不负责任的行为，虽说是自称的宗旨，但也可以看得出死死团走的是惩恶扬善路线，对于那种恶意拆散的行为是不会认同的，那些极端分子充其量只是打着死死团幌子的愤青罢了。

不管你是"两耳不闻窗外事，一心只专宅基腐"的家里蹲宅男，还是被发过无数张好人卡永远找不到真爱的"超级好人"，亦或是感情受挫被另一半无情抛弃的单身汉，在这具有特殊意义的一天里大家都同属于一个名为"光棍联盟"的组织，在这一天你可以到KTV大唱《单身情歌》吼出心中的寂寞与苦闷，可以召集同伴一同畅饮忘掉曾经的不愉快和烦恼，也可以加入死死团和大家一起高呼"单身万岁，情侣去死"，更是可以在网络上抒发自己的情绪甚至呆在家里和二次元美少女们来一场虚拟的恋情，在这一年一度的节日里，就算大家稍有放纵也会得到上帝的原谅，毕竟这是光棍们难得可以释放自己的日子。



早在117辑就预告过的萌属性解析，因为萌战和圣战的关系一直拖到现在，实在是对不起对此有所期待的读者了，而C76也由于处于萌战之中而没有做比较详细的介绍，这个遗憾就视情况在C77的时候给大家一个补偿吧。下辑将继续开始萌属性解析，肯定不会有意外状况发生了，也许吧……

游戏美图秀

栏目主持：洋葱



为配合游戏的发售，本次我们美图秀就以《P3P》为主题。《P3P》实在是好物啊，一玩起来就放不下了，看看我的熊猫眼就晓得了……



洋葱：先来几张男主人公。

阿鲁：因曾受到男性读者抗议，洋葱好几辑没放男性图了，终于找到机会，是不是很开心？

洋葱：谁、谁会为这种小事……

阿鲁：你那强忍笑意的表情好扭曲……



洋葱：……呜，雪人好可爱。

阿鲁：……呜，雪人手中的好可爱。

乌冬：你、你们好可怕。









洋葱：本次新追加的女主人公十分讨人喜欢，游戏发售之前网上就出现了大量非常"有爱"的同人图。



阿鲁：泪痔熟女才是王道啊，王道啊！









经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK



2016年夏季奥运会的举办权花落巴西城市里约热内卢，与此同时，两个阔别已久的体育项目也确定将于该届奥运会时再度回归。这两个重返奥运大家庭的项目分别是七人制橄榄球和高尔夫球，对于前者，相信绝大多数国人都会感到陌生，但是对于高尔夫，肯定要熟悉得多，这次我们就来说说它。

文 Kitor

好游戏永远不过时

本辑主题

高尔夫

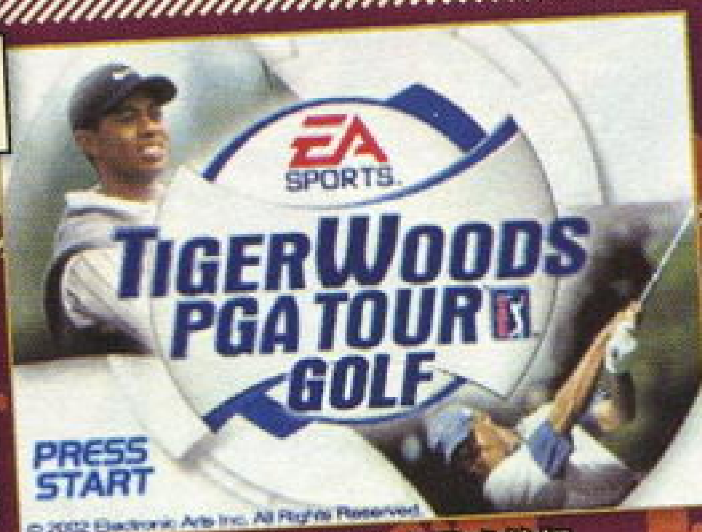


对游戏玩家而言，高尔夫可以说是一项“既熟悉又陌生”的运动，这话看着矛盾，但确有其道理。说它陌生是因为我们很少有机会亲身参加高尔夫球比赛，但由于高尔夫运动本身在欧美日本这些电视游戏比较发达的地区非常盛行，所以与之相关的游戏层出不穷，作为游戏玩家，我们总能在自己的游戏机上碰到那么几款高尔夫游戏，所以又会觉得比较熟悉。废话不多说，赶紧看游戏。

泰格伍兹PGA巡回赛

类型：体育运动
年份：2002年

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP



▲伍兹毫无悬念地出现在游戏的标题画面中。

提到高尔夫就不能不提泰格伍兹，这位在整个高尔夫界都堪称绝对王者的选手，不但在球场上技压群雄，收入也高人一等。在每年的运动员财富榜上，无论是NBA的当红球星、欧洲五大联赛的超级球员都难以望其项背。而在他众多的收入来源中，相信代言游戏的广告费也是相当可观的，因为几乎在各个机种上都可以看到由他代言的高尔夫游戏，这款GBA上的《泰格伍兹PGA巡回赛》便是其中之一。

本作规则上完全采用PGA（美国职业高尔夫协会）的标准，参赛选手也都是实名登场。游戏中，玩家以第三人称视角观察球员，然后通过简单的指令操作即可完成对球的击打。虽然画面上以近乎3D的形式来表现，但是碍于GBA有限的机能，整体表现力只能算是中规中矩。



马里奥高尔夫

类型：体育养成
年份：1999年

原机种：GBC | 模拟器：DSBoy/Rin | 适用机种：NDS/PSP



▲还别说，这套高尔夫装束穿在马里奥身上还真是像模像样。

如果说泰格伍兹是现实世界中的高尔夫第一人，那在游戏世界中，马里奥大叔即便不算是高尔夫第一人，也算得上是一位高尔夫健将了。其实不止高尔夫，“《马里奥运动》系列”一直就是任天堂主机上的常客，比如在GBC主机上，就有这么一款《马里奥高尔夫》。游戏的玩法和普通高尔夫游戏并没有太大区别，同样是以背后视角观察球员，通过指令输入击打高尔夫球，在秉承了GBC游戏简单却不失可爱的画风的同时，以马里奥大叔为首的大量来自蘑菇王国的参赛选手也令人眼前一亮。值得一提的是，本作除了可以进行普通的比赛外，还有专门的养成模式，可以让玩家体会从一个新手角色变成高尔夫大师的乐趣。

一杆进洞

类型：体育运动
年份：1999年

原机种：GBC | 模拟器：DSBoy/Rin | 适用机种：NDS/PSP

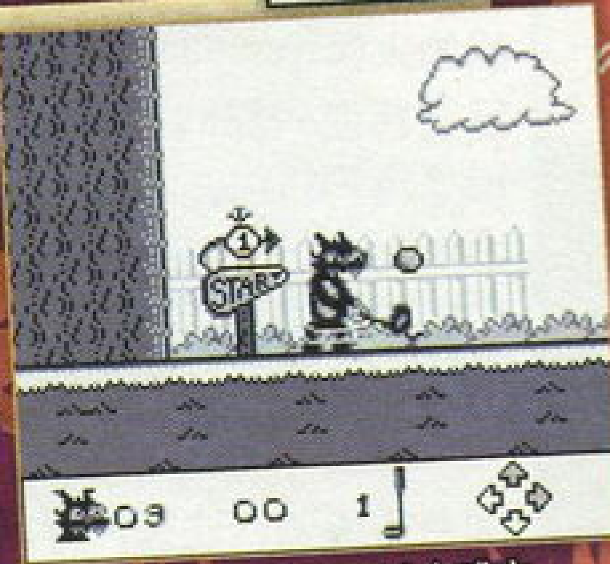

▲来一记漂亮的“一杆进洞”吧。

接下来这款游戏同样是GBC上的一款作品，虽然仍旧是中规中矩的标准高尔夫游戏，操作方式也和前面两款没有本质区别，但游戏的名头却非常之大，叫做《一杆进洞》。“一杆进洞（Hole In One）”是高尔夫运动中的一个术语，顾名思义，这个动作指的就是只击打一次，就将高尔夫球送进球洞内。因为有着很大的运气成分，所以“一杆进洞”其实是一件可遇而不可求的事情，但是在这款游戏中，玩家可以为了完成这个目标而不断挑战，目标就是做到很多人可能一辈子也碰不上的“一杆进洞”。当然，除了专门的“一杆进洞”模式之外，玩家也可以进行普通的比赛。另外，本作的画面表现不如《马里奥高尔夫》，但是操作却相对简单许多，很容易上手。

痒痒鼠与抓抓猫 迷你高尔夫大作战

类型：动作冒险
年份：1993年

原机种：GB | 模拟器：DSBoy/Rin | 适用机种：NDS/PSP



▲高尔夫球杆除了可以击球之外，还可以用来揍飞老鼠。

《痒痒鼠与抓抓猫》是美国极受欢迎的动画电视系列剧《辛普森一家》中出现的虚构节目，可以看做是对现实中动画《猫和老鼠》的恶搞，讲述一只猫和一只老鼠的争斗，并且也同样是猫斗不过老鼠。随着《辛普森一家》的人气剧增，这部虚构动画也沾光逐渐走红，并且推出过相关的游戏作品，这款《痒痒鼠与抓抓猫 迷你高尔夫大作战》便是其中之一。

游戏是典型的美式横板ACT，玩家控制抓抓猫进行冒险，与此同时还要使用球杆将一颗高尔夫球送进球洞。高尔夫球杆不仅可以用来击球，还可以打飞前来捣乱的痒痒鼠。游戏的整体操作感非常优秀，另外除了高尔夫球之外，游戏中还会出现棒球球棒等其他运动工具，同样是用来收拾痒痒鼠的利器。

iPhone进行时



栏目主持：伊娃

在今年十·一开始接受订货近一个月后，国内行货iPhone于10月29日正式发售，但在北京三里屯首卖会上却根本不见如其他国家FANS一样提前彻夜排队的盛况，一切都很平静，看来联通和国内iPhone要走的路还很长很长。

情报速递

华尔街日报称：高价吓跑中国iPhone消费者

苹果公司在为自己的产品发布造势方面向来有一套，但在全球广受欢迎的iPhone来到中国时，这里的消费者似乎一点也不兴奋。应该说他们想兴奋也兴奋不起来，面对如此高昂的价格，谁还能兴奋得起来？中国联通于10月29日开始销售iPhone，其提供的32G版本iPhone 3GS，不含服务合约的价格为人民币6999元（1025美元），同样的产品在香港只需800美元。如果像美国那样与服务合约打包，中国用户要在两年时间里为iPhone付出至少3120美元，而美国用户在同样时间内所付出的成本大约在2600美元。除此之外，阉割掉Wi-Fi及Youtube功能也让不少懂行的消费者望而却步。分析师们说，与苹果以前合作的许多运营商相比，长期落后于竞争对手中国移动的中国联通在营销方面显得不太精明。BDA中国研究公司估计，包括联通和灰色市场销售的iPhone在内，2010年还将有两百万到三百万部手机被卖出，不过分析师方美琴说，考虑到中国联通的高昂价格，恐怕走私货将继续受到非常热烈的欢迎。

巴黎卢浮宫苹果店盛大开业

相对于国内iPhone首发的冷冷清清，法国卢浮宫苹果零售店的开业场面热闹非凡。凭借苹果的知名度以及作为第一家法国零售店，开业当天便吸引了众多果迷前往。还没到开店时间，店门前就聚集了200多名排队用户，据称第一名Mac买家在午夜就开始排队了。而据统计，仅仅一个早上前往该零售店的用户就约有6000多名。



游戏 Game　三国志 触摸版

Romance of the Three Kingdoms TOUCH
■KOEI■SLG■62.4MB■9.99美元



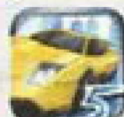
今年东京电玩展上光荣展出的非无双类别作品《三国志　触摸版》终于登陆iPhone了，国内玩友在第一时间内就将游戏进行了完全汉化。iPhone版的本作依旧继承了其他平台上的基本系统框架，玩家一开始可以选择年代及扮演的国家君主，从系统到战斗部分完全原汁原味。操作和地图方面还特别针对iPhone进行了调整优化，多点触摸的操作相对于家用机的手柄操作更加方便，地图则可用多点触控进行任意的缩放。战斗部分也进行了适当的精简，如果不想观看战斗画面的话可随时关闭，非常方便。尽管游戏在很多地方还有待改进，但由于本作是回归到最早期的版本，所以上手简单，很容易就能享受到游戏中征服天下的乐趣。



光环视频收录

游戏 Game　精英赛车 5

Asphalt 5
■Gameloft■RAC■245MB■6.99美元



继前作在iPhone平台取得不俗销量之后，Gameloft的旗舰系列《精英赛车》的最新第5作再度凶凶来袭！游戏的画面和系统相比前作都有所提升，全3D的画面及精致的画质使游戏更显真实，重力感应的操控方式比前作更为人性化。游戏中收录了奥迪R8、保时捷、兰博基尼、福特GT等30多辆豪车，由于采用了Polished 3D的视觉特效技术，车身的细节表现更为出色，让游戏过程升华成一种享受。另外，各种赛道的表现也令人满意，尤其是雪地赛道中雪花的表现相当不俗，比赛中道路上会有很多辅助道具收集，还有能获得额外奖励的捷径可走。本作支持最新的Gameloft Live线上对战功能，因而可随时通过Wi-Fi或3G网络与全球的玩家对战（最多支持6人），游戏中的成就点数依然是每一名Gameloft成就饭不可错过的！



光环视频收录

游戏 Game　摇滚乐队

Rock Band
■EA Games■MUG■158MB■6.99美元



本作移植自前不久家用机上的同名游戏，游戏的界面风格及系统都与PSP版大致相同。游戏共有三个模式，分别是巡回模式、快速模式及联机模式，游戏自带歌曲只有20首，不过日后官方还会推出更多的歌曲下载。iPhone版的操作是触摸操作，当音符掉落时按下对应的模拟键即可，而当能量槽蓄满时通过晃动iPhone即可发动。本作与PSP版最大的不同之处就是，不能在吉他、贝斯、架子鼓、演唱这四种音频间切换演奏，而是在选择歌曲后自行选择其中一种。不同的音频在演奏时的界面也各不相同，因此每首歌曲都有四种不同的弹奏方案，而这样的设定在与朋友联机组成乐队时显得尤为方便，不过也不可避免地出现了漫长的音频等待，让人有些无聊。



光环视频收录

文 AKIHA 编 胧月

轻松日语教室

最近养成了奇怪的习惯。4月新番下好了7月看，7月新番下好了10月看，10月新番目前多少下了一点但基本没看……这是为什么呢？为什么会有这种奇特的习惯呢？真的打算一次看完的话为什么不等完结合集出了再下呢？我发誓我半点没有这种想法啊混蛋！

在某个大吼"睡觉哪有看日剧重要啊！"的家伙推荐下看完了第一季的《Lair Game》。感觉还是原作漫画更胜一筹，正在反推荐中。惊觉自己大概是骨子里的原作党……

《轻音》动画大批判？漫画家吾妻ひでお语出惊人！

《轻音》原本是在漫画杂志上连载的四格作品，讲述了在中学轻音乐部中开展活动的可爱女孩子们身边发生的故事。由京都Anime动画化后，不拘于其深夜档的地位，在日本引发了大规模的影响，甚至使得不少信者前往乐器屋选购相关乐器，制造了不少深层的粉丝。然而人气漫画家吾妻老师（轻科幻漫画创始者、猫耳创始者、LOLI漫画创始者、职业同人画家第一人）却在自己的官方主页上对《轻音》动画进行了毫不留情的批判。以下是全文：

"看过《轻音》动画了，只有空虚的感觉。笑料啊无厘头啊幽默啊猎奇啊甚至连像样的故事走向都没有，有的只是那么一点恋物癖和盲目崇拜。制作这个动画的人和看这个动画的人都让我感到不愉快。讨厌现实到这种地步吗？这种不爽就跟女仆咖啡厅的感觉如出一辙。试看了原作的《轻音》漫画，禁不住莞尔一笑，真是充满温情的四格。要尊重原作的特点啊！"

以下是来自2ch的评论：

>**俺**はわかるぞ。**确**かに**登场人物**がカワイイだけで**中身**は**无**い（o re wa wa ka ru zo。ta si ka ni to-jyo-jin bu tsu ga ka wa i i da ke de na ka mu wa na i）。

译文：我明白的，登场角色确实都很可爱但却没什么内涵。

>けいおんも**气持**ち**悪**いけど、こいつの**漫画**も**大**して**变**わらんだろ（kei on mo ki mo ti wa ru i ke do、ko i tsu no man ga mo tai si te ka wa ran da ro）。

译文：《轻音》虽然也令人不爽，但你这家伙的漫画也不是什么好货色吧。

>1.ななこSOS**描**いてたお**前**が**言**うな（na na ko SOS ka i te ta o ma e ga i u na）。

译文：轮不到画了《奈奈子SOS》的你来说。

2.**现实**が**嫌**で**失踪**してたお**前**が**言**うな（gen ji tsu ga i ya de si sso-si te o ma e ga i u na）

译文：轮不到因为讨厌现实而曾经玩失踪的你来说

>**逆**にいえば、**空虚**だからうけるんじゃないだろか。アタマ**使**うシリアスなものだけがうける、**存在价值**があるって、なんか**骄**った**考え方**じゃないかな？（gya ku ni i e ba、ku-kyo da ka ra u ke ru jya nai da ro ka。a ta ma tsu ka u si ri a su na mo no da ke ga u ke ru、son zai ka qi ga a ru tte、nan ka o go tta kan ga e ka ta jya nai ka na？）

译文：反过来说，不是正因为空虚才能被接受吗。只有动脑系列的深刻片子才能被接受，才有存在价值，这难道不是高高在上的想法吗？

>**鸟山**や**高桥**や**青山**が**言**うならわかるのだけどなw（to ri ya ma ya ta ka ha si ya a o ya ma ga i u na ra wa ka ru no da ke do na）。

译文：如果是鸟山明、高桥留美子、青山刚昌老师他们来说我倒还能接受哪。

总结下来，拿《轻音》开刀确实是需要勇气的。无论京阿尼有多么令人失望，内容多么空虚，有多少坑没填（哎呀，心声暴露了），对于业界来说毕竟销量和人气才是硬道理。吾妻老师的近况无论怎样恭维都不能说是一线漫画家，也许真的是对现在业界的走向表示愤慨，也许当中也有那么些大家心照不宣的私欲……不过令笔者意外的是，本以为会是一面倒的声讨之声，但留言中亦有大部分人表达了对《轻音》动画的不满。京阿尼的废萌之风究竟还能刮到何时，似乎也大有摆上台面之势了。

动物谚语补遗·完

动物谚语就要在本辑画上句号了。さぁ、终わりにしてやろう！

◆**马を鹿に通す** (u ma wo si ka ni to o su)

注释："指鹿为马"日语版。指着一匹马，硬要说成是一只鹿。而有权有势的人却能将如此荒唐的错误面不改色地当成正确的事并坚持到底。毫无疑问的贬义。

◆**鹿を追う者は山を见ず** (si ka wo o u mo no wa ya ma wo mi zu)

注释：追着鹿进入山林的人，只顾着抓鹿，浑然不觉自己已经踏入危险的地带。比喻热衷于一件事情，完全没有余力顾及周围的情况。

◆**老いては麒麟も驽马に劣る** (o i te wa ki rin mo do ba ni o to ru)

注释：衰老的长颈鹿有可能就连劣等马也跑不过。再怎么优秀的人，上了年纪后也不一定还能强过普通人。这条谚语似乎显示出日本人没听过"烂船也有三斤钉"、"瘦死骆驼大过马"这两句话。

◆**学ぶ者は牛毛の如く成る者は麟角の如し** (ma na bu mo no wa gyu—mo no go to ku na ru mo no wa rin ka ku no go to si)

注释：有求学之举的人多如牛毛，然而真正能学有所成的人却是凤毛麟角。



潇洒的台词赏析·六

虽然不知道有多少读者关注着这个角落的进展不过到现在第六回为止终于也有让人觉得"那家伙差不多也该出场了吧"的气氛了。可谓是最强的从者，古老的英雄王吉尔伽美什，作为《Fate》本篇的BOSS级角色可是绝对够份量的。天上天下唯我独尊的狂妄，蔑视一切的绝对自负也通过这些台词表现无遗。

角色选定

●ふっ、来てやったぞ下郎 (fu、ki te ya tta zo ge ro—)。

译文：就陪你这废物玩玩吧。

登场

●**余兴だ。足掻いてみせろ** (yo kyo—da。a ga i te mi se ro)。

译文：垂死挣扎下怎样，作为余兴的一环。

胜利后 台词

●**无礼者。我が失せろと言ったのだ。疾く自害するが礼であろう！** (bu re—mo no。o re ga u se ro to i tta no da。to ku ji gai su ru ga re—de a ro—)

译文：放肆的家伙。本王叫你消失。赶快自我了结才不算失礼！

小局胜利

●**もう暂く乐しませよ** (mo—si ba ra ku ta no si ma se yo)。

译文：再让我好好享受下啊。

终局胜利

●**慢心せずして何が王か！** (man sin se zu si te na ni ga o—ka)

译文：不自以为是又怎能称为王呢！



掌机市场扫描

继5.50GEN-D2自制系统之后，GEN小组又于近日发布了TA88-V3主板PSP用的5.03GEN-B系统，和5.50GEN-D2系统一样，5.03GEN-B直接兼容需要5.55官方系统的游戏，现在PSP-3000玩5.55系统以上的游戏也不是问题了。好，下面还是让我们来看一下最近的掌机市场行情吧。

栏目主持：乌冬



PSP go在日本发售首日取得了2万多台的销量，不过国内的情况就没那么好了，到货1800元的价位实在让人难以接受，建议有意购买的朋友还是选择美版或者港版，三个版本之间没有太大的区别。其实买机器还没什么，对于国内玩家来说，想在PSP go上玩游戏最大的难题还是游戏的来源，因为机器没有破解，玩游戏只能选择正版，这还不止，正版也只能通过登陆PSN从PS商店购买，这也是造成PSP go在国内销量低靡的原因之一。PS商店使用电子货币交易，用户需要先把钱充进自己的电子钱包，才能在PS商店里消费，充值一般有信用卡或点卡两种方式，第一种只要是支持外币结算的信用卡都可以，而未成年和没信用卡的玩家则可以选择第二种，值得一提的是现在不少电玩店都有点卡销售，注意如果选择在网上商店购买点卡的话，一定要先把钱充进电子钱包后再付款，否则钱货两空都无处申诉了。

进入淡月后，PSP-3000和PSP-2000的价格都没有太大的波动，PSP-3000里最便宜的仍是黑色，报价1230元，同为基础色的白色则已经到达了彩色机器的水平，普遍价格都在1460元以上，最贵的红色则开价1580元。PSP-2000各色价格则继续维持在1100元～1200元的范围，经过了一段时间的消化，V3主板的PSP-2000库存已经见底，走访过程走不少店家都表示没货，并且随着新机的减少，翻新机现象也开始死灰复燃，近期内想购买PSP-2000的同学可要注意了。

NDS方面，韩版NDSL售价为850元，神游iDSL为1050元，如果不在意系统语言的话，可以选择价廉物美的韩版。NDSi日版售价为1350元，美版为1250元，颜色的选择上日版有黑、白、红、粉红、蓝、绿六种，而美版则比日版少了红色和绿色。继黄金版R4i之后，DSTTi也推出了黄金版，黄金版和旧版最大的区别就是直接支持NDSi的1.4固件，使用上则与原版DSTTi一样，价格也不是很贵，官方建议零售价为48元。

最近发售的掌机游戏里，《Persona3 携带版》、《光之四战士 最终幻想外传》等大作都已经纷纷到货，其中《Persona3 携带版》的售价为370元，《光之四战士 最终幻想外传》为390元，想收藏的同学可以留意一下。



■黄金版DSTTi，包装为金黄色。



近期从北京的批发渠道了解到由于PSP go的市场需求量极小和一片空白的破解前景，一些实力较弱的批发商已经计划终止于PSP go的销售。PSP go的主机价格也在不到两个月的时间内从国庆期间首发时的1700元骤降到1550元，而且由于一些批发商的清仓计划，价格底线有可能会进一步下调。与新机型冰冷的销售局面相比，V3主板的PSP-2000势头勇猛，尽管商家们在PSP-2000的储备和供应上无法和一年之前相提并论，比如黑色，粉色，红色较为稀缺，主机存在瑕疵等，但是价格的优势和PSP-3000的半破解方式使得消费者更乐于花更少的钱购买主机，毕竟1380元左右的全套价格也算具有较高的性价比。PSP-3000可能是之前一段时间过高的价格（尤其是彩色主机）导致消费者望而却步，因此在这段时间里价格方面又做出了一些让步，其中绿色、黄色、白色主机的价格小幅下调，套机价格回到了1650元至1700元的区间，但是由于货源有限，短期内价格不会再有明显的下调。而黑色主机由于欧版及美版的存在，价格一直比较合理，1450元的全套价格对于没有颜色偏好的玩家来说还是可以接受的。

NDSi方面同样是美版主机在市场上占据主流，黑色主机加上烧录卡，TF卡等周边价格在1400元左右。其中粉红色最贵，为1500元。最近TF卡价格上涨，很多商家已经基本上放弃了正牌的行货金士顿TF卡，改而寻找更加物美价廉的替代品，现在各品牌烧录卡对于存储卡的兼容性越来越好，也间接导致了商家不再依赖原装卡的品质。建议玩家选择较为知名的游戏店购买主机，尽量避免贪小便宜吃大亏。



在NDSi热卖的之际，任天堂又公布了新机型NDSi LL，新主机最大的特征就是两个超大的4.2寸屏幕，想必是想吸引年纪大的人群。虽然新机刚发布，不过并未对市面上NDSi价格造成影响，报价是1180元。

前几日，有消息说TA88-V3主板PSP-2000将要完美破解，导致市面上仅存TA88-V3主板PSP-2000价格开始上涨，目前黑色、白色、蓝色、紫色和绿色价格均为1050元，涨了近30元，粉色版的机器非常缺货，价格在1100元附近了，当然谣言都还只是谣言，大家不必急于购买，可以观望一段时间再决定。

PSP-3000价格也有略有涨幅，上次的市场扫描中也有提到，能破解的蓝色和红色PSP-3000主机市场上已经很少了，目前全新的红色和蓝色主机价格都在1650元以上，而且市场上还出现了不少蓝色和红色的换壳机，换壳机器的价格通常要比新机的便宜200元左右，成色和做工上都有一定差距，玩家在购买时最好尽量多拿几款颜色的主机做对比，以防多花了钱还买到翻新机。目前PSP-3000仍然是黑色最便宜，主机报价在1180元~1200元，白色价格是1480元，银色是1380元，黄色和绿色较为缺货，报价为1450元。之前一直缺货的16G记忆棒终于再次大批到货了，价格也稍有回落，在280元左右，经测试速度和质量都很稳定，8G记忆棒报价是170元。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP go	PSP（3000型）	PSP（2000型）	iDSL	NDSL	NDSi	MSD（16G）	MSD（8G）
广东广州	沈朗	1660	1250	1020	985	800	1250	300（HG）	145（HG）
广东深圳	龙漫电玩	1700	1270	—	1070	850	1250	250（M2）	150（HG）
北京	绿洲电玩	1550	1230	1050	830	850	1250	340	185
陕西西安	快乐多电玩	1650	1180	1050	980	830	1180	330（HG）	190（HG）
安徽合肥	顶点电玩	1580	1150	1100	1000	750	1180	280	120
哈尔滨	鑫星电玩	1600	1100	800	800	500	1150	240	120
福建厦门	快乐多电玩	1650	1230	1070	—	850	1250	320（HG）	180（HG）
浙江杭州	江城博晶电玩	1700	1200	1450	—	1000	1250	250	140
山西太原	逸豪电玩	1680	1250	—	—	900	1150	320	180

硬件短消息

栏目主持：乌冬　文 就爱360

长久以来只关注电视游戏和掌机游戏，完全忽视了电脑游戏，偶然间玩了电脑版的《街头霸王4》，才发觉原来Xbox360和PS3的性能已经落后于电脑。而很多大作，像《生化危机》、《使命召唤》等都有了电脑版，画面素质也都在电视游戏机版之上。虽然很不愿接受这样的现实，但平心想想，毕竟两款主机都已经发售数年了，而电脑科技日新月异，落伍是必然的。下面看看进入冬季后有什么有趣的周边出路吧。

NDS旅行包





品名：Universal Transporter Carrying Case
种类：保护包
出品：BD&A
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：19.99美元

旅行包，当然要容量大的。这款NDS专用的旅行包，可以容纳下两台NDSL或NDSi主机。对，没错，是两台！除了主机外，包包内还能放下电源、触控笔等配件，以及多达20枚游戏卡片，这都得益于包包内部合理的结构设计。包包是任天堂授权产品，尼龙质地，有黑色、蓝色、粉红色三种颜色可选。

NDS蓝牙扩充卡



品名：Bluetooth cartridge
种类：卡带
出品：HackaDay
对应机种：NDS/NDSL/NDSi/NDSLL
官方价格：--

索尼为PSP go添加了蓝牙功能，那NDS也不能落后。这款长得像普通NDS游戏卡片的东东其实是蓝牙扩充卡，可以让你的NDS具备蓝牙功能。蓝牙扩充卡内置了RN-4蓝牙模块，支持各种蓝牙协议。有了蓝牙，那可以做的事情就多了，比如用蓝牙耳机听音乐、通过蓝牙传送资料，甚至连接蓝牙GPS模块进行卫星导航等等。不过因为是非任天堂官方授权产品，还需要靠软件的支持，这些都需要看开发小组的实力了。

NDS保护包







品名：Sassy w/Pocket
种类：保护包
出品：Mosquito
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：14.99美元

这款外观个性的包包是专门为NDSL和NDSi设计的。包包内部有独立的网兜，可以放入卡带等小配件。包包还附带有长长的挂绳，可以斜背在肩上。如果你不喜欢，还可以通过包包背部的挂扣挂在腰带上。不过包包是敞口式设计，小心NDS掉出来哦。

NDS卡带收纳盒




品名：ゲームカードホルダー
种类：收纳盒
出品：キャンドゥ
对应机种：NDS/NDSL/NDSi/NDSLL
官方价格：105日元

收集心爱的游戏对玩家们来说无疑是人生一大乐事。而这款NDS卡片收纳盒则能给你收藏的游戏最好的保护。收纳盒采用双面设计，每面有4个卡片槽，可以装下8枚卡片。每个卡片槽都有独立地透明保护盖。卡片取出时，只要轻轻将卡片上部按下，下部就会翘出，非常方便。收纳盒的上部还给触控笔预留了空间。产品的官方报价只有105日元，折合人民币还不到10元。

移动充电宝




品名：Mobile Charger
种类：充电器
出品：LEPO
对应机种：NDS/PSP
官方价格：399元

如果你手头有多台掌机，而且经常外出的话，那这款移动充电宝一定适合你。移动充电宝内置了5800毫安的电池，可以为PSP、NDS等掌机以及iPhone等手机充电。移动充电宝采用了高容量智能保护芯片，可以快速充电，并能循环多次使用。而接口方面，则采用了通用的USB接口，通过接口转换的方式为不同的设备充电。产品包装中附带了13种规格不同的充电接口，据厂商宣称，除了为掌机外，还可以为市面上99%的手机充电。产品具备充电指示灯，可以随时查看充电状态。侧面附带了TF卡插槽，能够当做TF卡读卡器使用。另外，产品还内置了灯泡，方便用户在黑暗环境下应急照明。

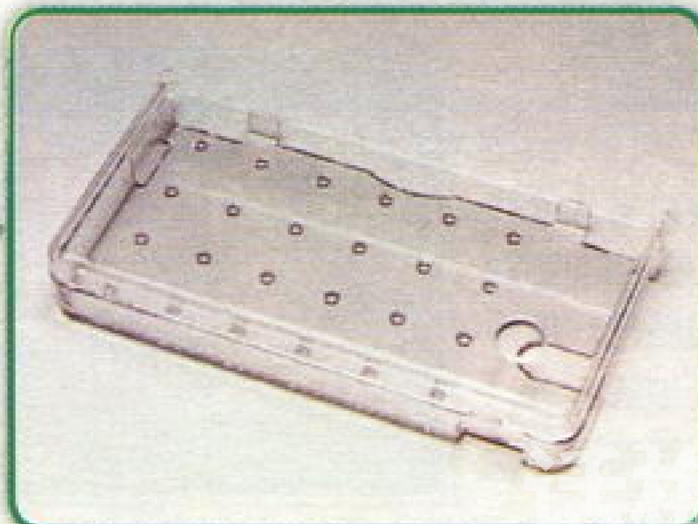
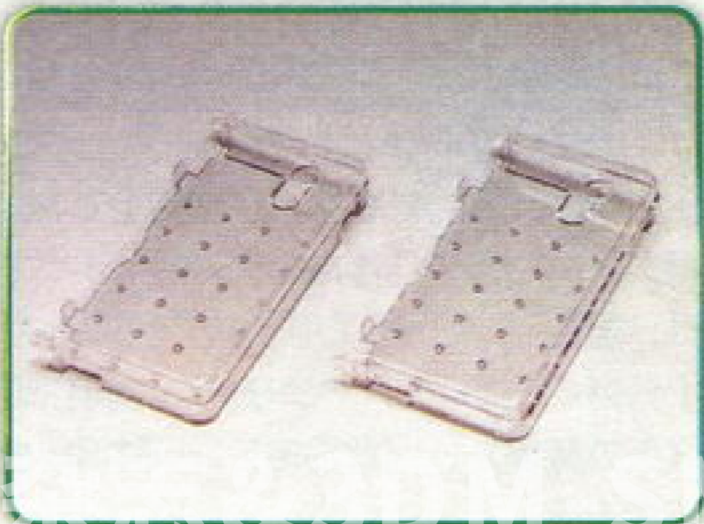


NDS透明保护壳

品名：ハードカバー
种类：保护壳
出品：キャンドゥ
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：105日元

透明保护壳正成为不少掌机玩家的新宠，如果你刚刚购买了一部NDSL或NDSi，可以考虑购买一个NDS透明保护壳。保护壳依据NDS的外形量身定做，为摄像头、SD卡等处留空，方便操作。更重要的是它的价格也很便宜，与上面介绍的卡带收纳盒一样，只要105日元。产品的做工还可以，在底部还留了很多小圆孔，彰显个性的同时，也有利于主机散热。





文 C.H.1. 编 乌冬

PSP软件学院

VCD后是DVD，那下一代的影音播放设备是什么？如果在一年前，相信很多人会说是蓝光播放器甚至是PS3。不过现今形势已经发生了变化，一种电脑架构的，可以通吃各种视频格式的高清播放机正流行开来。中高端的高清播放机具备了HDMI接口，能够解码1080P分辨率的视频。更重要的是它没有光盘驱动器，而是从硬盘中读取数据。下面看看近期PSP上有什么新东东出炉吧。

模拟器

PSPKVM新版发布

PSP上的JAVA模拟器PSPKVM于近日放出V0.5.4最终版、V0.5.5 Test 2等多个版本。新版加入了对AMS的支持；可以在用户界面中配置虚拟键盘了；加入了由Danzeff设计的虚拟键盘；内置了多种字体，可以更换字体；修复了URL媒体播放错误；加入了对MP3文件的初步支持，采用硬件解压，但还无法调节音量。



PCE for PSP新版发布

PSP上的PCE模拟器PCE for PSP于10月24日放出V0.83a4版。新版加入了软复位功能，支持多人无线联机。PCE是由日本NEC公司在1987年推出的电视游戏机，虽然与FC一样采用了8位元的CPU，但图形效果却十分好。PCE for PSP对PCE的模拟已经接近完美，《天外魔境》、《冒险岛》、《中华大仙》等游戏都能正常运行。



自制软件

Game Categories新版放出

PSP上的分类软件Game Categories于近期放出V8、V9两个新版。新版修复了对UTF-8代码的支持错误，解决了编码导致文件显示为乱码的问题；改进了菜单内容显示模式；加入了内容浏览器功能。Game Categories是一款PSP专用插件，安装后可以实现自制软件和游戏的分类显示。我们可以将自制软件和游戏放入不同的类别下，这样找起来也方便。Game Categories支持两种显示方式，可以自行创建类别。

PSP CheatUp新版公开

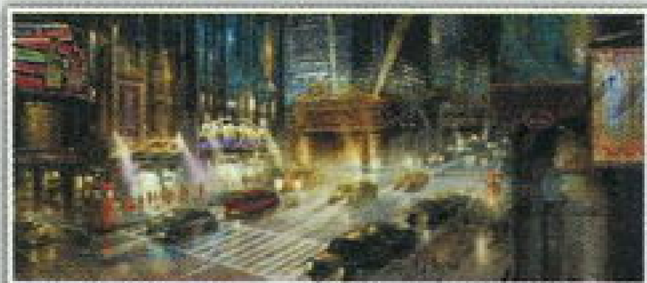
PSP上的金手指自动更新软件PSP CheatUp于11月4日放出V0.31版，修复了数据更新的错误。PSP CheatUp可以通过网络自动更新金手指代码，免去寻找代码的繁琐，并且在NDS上也有相应的版本。PSP CheatUp支持大部分PSP上的金手指软件，并可以显示最近一次的更新时间和更新内容。



同人游戏

《怒之铁拳Ⅳ》开发进度

上次我们报道了PSP版《怒之铁拳Ⅳ》正在开发中的消息，引起了不少读者的关注。最近，笔者再次联系了游戏开发小组的成员之一江西恐龙，给大家带来最新的游戏开发进度。据江西恐龙透露，目前游戏已经完成了1名主角、1名杂兵以及两个场景的制作，攻击系统也基本完工了。攻击系统将是系列Ⅱ、Ⅲ代的结合体，但没有Ⅲ代的升级要素，保留了必杀技，并且必杀技的数量上要比Ⅱ多。本作还借鉴了动作名作《名将》以及《恐龙岛》中的部分要素，主角可以乘坐机器人战斗，还有赛车关卡。《怒之铁拳Ⅳ》的进度可以说相当缓慢，一起为开发小组加油吧。



《Wagic》新版推出

PSP上的卡片游戏《Wagic》于V11月3日放出V0.9.1版。新版加入了500张新卡片，可用卡片总数达到了3500张；商店采用了新界面，更换了背景图片；采用了新的用户界面，动画效果更加平滑，用户还可以更换皮肤；更换了缓存机制，不需要设置缓存大小，软件会占用尽量多的内存空间；加入了扩展插件，当软件崩溃的时候，画面会变为蓝屏并显示错误信息；新增了游戏手册，可以查看帮助信息。《Wagic》卡片多多，规则有趣，喜欢卡片游戏的朋友不要错过了。



《Battlegrounds3》新版公开

PSP上的坦克游戏《Battlegrounds3》于10月31日放出V0.4x版。新版中加入了按键设置；能够保存游戏进度；加入了更多的设置选项；修复了一些小错误。游戏是坦克与坦克之间的对决，为3D类型，贴图比较细腻，可以选择三个不同的场景。游戏中按PSP的滑杆来转动视角，按R键开炮，按方向键的左、右则可以切换武器。

《Powder》新版放出

PSP上的自制游戏《Powder》于10月29日放出R112版。新版中加入了新房间；将Load game调整到了菜单第一行显示；去掉了控制台窗口；修复了切换标题时软件崩溃的错误。《Powder》是一款迷宫探险游戏，游戏中的迷宫数量众多，玩家要不断前进拾取道具，攻击怪物，而所有的动作都通过选择指令来实现。游戏原本在GBA上开发，现在移师到了PSP上，但画面并没有进步，不过趣味性还是挺强的。



NDS软件学院

今年的冬季，预防甲流成了重中之重，特别是经常出门在外的朋友，更要小心。甲流病毒传染性强，属于空气传播的类型，有条件的话，最好戴上口罩。当然，勤洗手、讲求个人卫生是最基本的要求。下面看看近期NDS上有什么新鲜软件出炉吧。

软件新闻

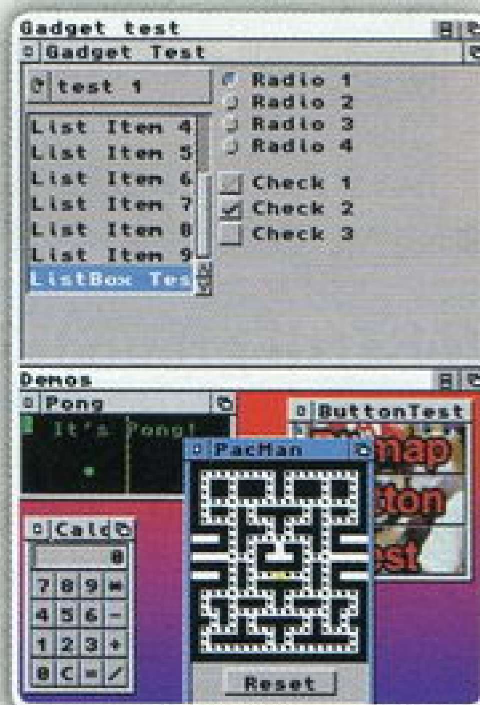
MoonShell新版公开

NDS上最好的多媒体软件MoonShell于11月5日放出V2.06稳定版。新版修复了上一个版本无法在SCOne烧录卡中运行的错误；修正了替换同名图片缩略图不更新问题；突破了文本行数只能显示131071行的限制，大容量文本能够正常被读取并显示；文本编辑器中支持日文输入；在EZ V烧录卡上运行可以正常软复位；加入了Setup.exe电脑端程序方便用户更新安装。MoonShell的功能越来越多，容量也越来越大，如今已经达到了100MB，不知作者是否会考虑减减肥。



S8DS新版发布

NDS上的SMS、GG、SG-1000模拟器S8DS于11月1日放出V0.4版。新版加入了快进功能，可以按住R键让游戏快进；GG游戏中，原先按R键开始游戏改为按X键开始游戏；修复了GG游戏中边框关闭的问题；默认情况下精灵碰撞改为开启；解决了《青蛙过河》的运行问题。S8DS对部分贴图的处理还有问题，没有实现对YM2413芯片的模拟，部分GG游戏无法正常存储。不过，大部分的SMS、GG和SG-1000游戏都能正常运行，像《阿拉丁》、《吃豆人小姐》等游戏更是接近完美。



DSx86新版放出

NDS上的老式计算机模拟器DSx86于11月7日正式放出。DSx86可以模拟286电脑的运行环境，具体包括对80286 CPU、300×200像素分辨率的彩色屏幕显示以及SoundBlaster音频的模拟。80286是英特尔公司在1982年推出的CPU，是之前8086的升级产品。它采用了16位架构，频率提升至20Mhz，并且具有实模式和保护模式两种工作方式。80286是一款划时代的产品，以它为核心装配的面向个人用户的286电脑风靡世界，担当了电脑启蒙者的角色。286上面有很多软件和游戏值得回味。

DSx86内置了DOS操纵系统，具备83键的虚拟键盘，方便玩家输入命令。使用DSx86已经能够运行部分286电脑上的软件和游戏，比如《LineWars II》这款游戏能在NDS上以5至15帧的帧率运行，高峰时甚至能达到30帧。

《Metal Slug Combat》新版公布

SNK的经典动作游戏《合金弹头》有着无数粉丝，如今国外网友Brakken自制了一款《合金弹头》同人游戏——《Metal Slug Combat》。游戏为对战类型，最新版是10月29日发布的V1.0版。游戏支持双屏显示，下屏显示提示信息，上屏显示画面。游戏最大的特色是支持在同一台主机上进行双人对战，可以通过不同按键来控制两个角色对战。

进入游戏后，1P用十字键的上、下选择角色，按L键确定；2P用Y、A键选择角色，按R键确定。1P、2P均选完角色后，然后按START键进入场景选择界面，游戏的场景取自原游戏，有公路、洞穴、火车站、仓库等可选，按十字键的上、下移动光标，按START键确定，然后游戏开始。进入游戏后，1P用十字键的左、右控制角色移动，按L键射击，按十字键的上跳跃，按十字键的下开启防护盾；而2P用Y、A键控制角色移动，按X键跳跃，按B键开启防护盾，直接点击下屏最下面的图标可以挥刀和扔手榴弹。

Bunjalloo新版公开

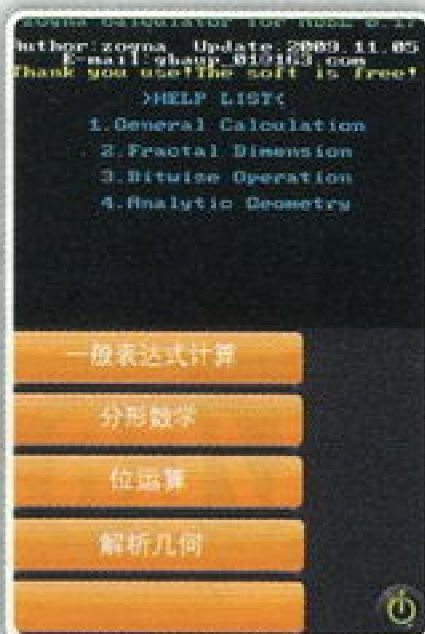
NDS上的网页浏览器Bunjalloo于10月31日放出V0.7.7版。新版改变了START按钮的位置；修复了连接查询的问题；标签会显示为无效字符而不是空格；将授权文件改为HTML格式。使用Bunjalloo可以浏览互联网站，而且是免费的哦，不过比起任天堂官方推出的网页浏览器来，在细节功能上还需要改进。

《Super Smash Bros. Rumble DS》新版发布

NDS上的同人格斗游戏《Super Smash Bros. Rumble DS》于11月9日放出V0.6版。新版中加入了关卡选择；支持自定义字体；添加了时间显示。游戏中可以选择的角色数量达到了21名，包括马里奥、皮卡丘、索尼克、耀西、大金刚等。游戏的角色选择方法比较特别，需要将标有1P、2P字样的图标拖曳到角色图像上。

Zognc新版推出

NDS上的计算器软件Zognc于11月9日发布V0.17版。新版修正了控制键的小问题，并加入了软复位功能。Zognc的功能的确没得说，不仅仅是小学生、中学生，大学生也用得上，最近新增加的分形数学功能更是高深的东东。Zognc最多可以输入760个符号，最多输入120个数值，其中每个数值如果是十六进制最多输入8位，二进制则最多输入32位。默认情况下，无进制标志的数字为十进制数字，Bin为二进制标志符，Hex为十六进制标志符。点击NDS下屏虚拟键盘右上角的Menu按钮可以调出菜单，能够进行分形数学、解析几何等的快速运算。



烧录卡新闻站

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 乌冬

全面兼容NDSi LL，MediaBox烧录卡即将面市

前不久烧录卡新闻站曾经预告过即将有一款以多媒体为主打，名为MediaBox的烧录卡进入市场，但是半年过来，并未见到厂商出货，现在厂商方面再次传来消息，MediaBox烧录卡将全面对应任天堂的新主机NDSi LL，并会在近一段时间内上市。MediaBox烧录卡作为一款精心研发的烧录卡产品，上市前的准备长达半年。在此期间，MediaBox小组针对烧录卡的核心启动代码做了彻底的改进，能够支持NDS到NDSi LL的所有主机，并且可以轻松应对NDSi LL及NDSi的日后升级。MediaBox烧录卡除了应有的影音播放功能之外，更是能够支持NDS及NDSi混合游戏的运行，一举成为多媒体烧录卡中的惟一一款支持运行游戏ROM的强劲烧录卡。除此之外，MediaBox还搭载了金手指、即时存档等高阶游戏功能，相信MediaBox烧录卡会给玩家带来新的影音游戏体验。

假货冲击市场，M3消费者需提高警惕

烧录卡作为NDS玩家最广泛的周边产品，其真假性会直接影响到玩家的游戏体验，假冒的烧录卡不仅游戏兼容性极差，而且还会频繁死机，甚至会击穿NDS的电路主板。目前就有一批仿冒M3i Zero的烧录卡出现在了游戏市场中，这些烧录卡的外包装基本和M3i Zero一致，但其命名为M3i SDHC，并且包装的颜色变成了鲜红色，比较容易辨认，除此之外，这批烧录卡的内部也没有卡带收纳盒等附件产品，下面是两款烧录卡的具体的特征比较。

正品M3i Zero产品特征：具备卡带收纳盒，可以同时放置M3i Zero本体和一张microSD储存卡，附带独立的USB升级供电线和M3专用的新颖外型迷你读卡器。具备功能强劲及稳定的游戏即时存档和即时攻略功能，有较高的游戏兼容性。具备M3SAKURA和TouchPod双系统。

仿冒M3i Zero产品特征：无卡带收纳盒，使用市面通用的普通microSD读卡器，没有独立升级线，因而NDSi主机升级后发生兼容问题，无法独立完成升级，有环境限制。即时存档功能兼容性极差，需要即时存档功能的游戏基本不能正常使用即时存档，游戏兼容性一般，不支持NDSi专用游戏模式对应，在NDSi主机上无法发挥摄像头等游戏新特性。



M3/G6

厂商：GBalpha

网址：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR双核系统更新

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	双核版M13 1.43
存储	microSD卡（SDHC）		

GBalpha小组在10月28日对M3DS/G6DS Real的双核系统内核进行了更新维护，此次升级后，双核系统中的樱花版内核核心系统为v1.43 X，原版系统核心为v4.5 X，相比之前都有了部分改进。这次更新后双核系统的兼容性和之前更新的原版核心兼容性相一致：

·整合欧美版语言界面，支持在欧美版和亚洲版的M3DS Real和M3i Zero硬件上同时使用；

·欧美版增加丹麦语界面；

·使用M3DS Real原版系统v4.5 X游戏运行引擎，游戏兼容性和M3DS Real原版系统v4.5 X相同，详细的更新列表可以参考上一辑的烧录卡新闻站。



别让游戏强迫你



有天下午玩《GT赛车PSP》，有一个过弯道的奖杯，硬是挑战了数十次还是拿不到金杯，玩得心里越来越憋气，想放弃，又不甘心，我就一直不断挑战着……陷入一种令自己越来越烦闷的状态。

其实，我对这个游戏根本就没有爱，只是想随便尝试尝试便可，开始随便拿了几个奖杯，感觉还比较轻松，结果却卡在这个弯道奖杯这里。到了这里，我觉得我应该可以放弃了，关机，休息，或者换个游戏，因为尝试已经足够，结论是依然没有爱，不对胃口，我想我以后也不太会碰它。但是我却没有停下，依然重复着那个挑战任务，只想拿到金杯，即便此时这个游戏已经完全不能带给我任何乐趣，我只是在不断重复枯燥的操作，并在一次次失败中让心情不断变差。拿到了又如何呢？我以后还是不会去玩这个游戏的，我现在似乎在做一件毫无意义的事情。

我知道，这种状态叫强迫症。

强迫症（Obsessive-compulsive disorder，缩写OCD）是以强迫观念和强迫动作为主要表现的一种神经症。以有意识的自我强迫与有意识的自我反强迫同时存在为特征，患者明知强迫症状的持续存在毫无意义且不合理，却不能克制地反复出现，愈是企图努力抵制，反而愈感到紧张和痛苦。

听别人讲过一个强迫症的病例，说是一个年轻的小伙，总是觉得自己的衣领是歪的，然后不断地整理，虽然已经被他弄得很正了，但他还是觉得不够正，然后不由自主地整理，甚至看到别人的衣领歪了他都很想去帮别人弄正，后来他工作了，跟着老总办事，老总是个穿衣很随意的人，也不会在意自己的衣领是不是正的，但是他每次看到老总的衣领都会很难受，终于有一天，他突然上前帮老总整理了一下衣领，老总被他的举动小小惊到了一下，但没有说什么，结果后来他又忍不住干了两次……然后，他的工作丢了，最后进入医院开始接受治疗。

当然，以上这个病例是比较严重的强迫症，现实生活中并不多见，但需要注意的是，在很多时候，游戏都在诱使我们自我强迫，可能你自己还并没有发觉。

你在玩一款动作游戏，某个地方对操作的要求达到变态的程度，超高的难度让你一遍一遍失败，但是你却不想放弃，即便你玩到想吐了，但你仍在继续，只为了获得一个小奖励，因为你是一个追求完美的人……

你红着眼睛盯着PSP，旁边的闹钟指向凌晨3点了，但你仍然在与火龙对抗着，一个声音在跟你说："明天再打吧，明早还要上班。"但是你心里在说："打过这个任务就睡。"结果你又"三猫"了，已经打了一个晚上了还过不去，气得你连声咒骂，看看钟，想着再不睡明早就起不来了，但现在睡又不甘心，然后你窝着一肚子火，在矛盾的心情中又开始了任务……

这样的经历你是否也有过呢？你有没有意识到自己在被动地玩着游戏呢？

可能有人会说，玩游戏不就是接受挑战吗？没有难度的游戏就没有必要玩了，在无数次失败后获得成功，那份成就感是最让人满足的。对，没错，为了获得成功而不断重复挑战，即使是失败也没关系，但前提是你的心态，你要有一个玩游戏的健康心态，如果你的心态已经因为失败而产生了变化，玩到赌气、郁闷而不能自拔，此时的你就不是在玩游戏，而是被游戏玩了。

现在很多游戏设计出一些变态的收集要素或者成就，骗取了你大量的时间和毫无意义的重复劳动，这样的挑战与让你陷入强迫症的状态仿佛只有一线之隔，如果你是一个"完美主义者"，如果你的心态把握不好，你很可能陷入"圈套"中。

《GT赛车PSP》的那个金杯我最终还是拿到了，但是，只给我带来了片刻的成就和欢愉，心中的烦闷仍旧经历了半天才散尽，我想如果只为这片刻的欢愉让我经历十倍或百倍时间的郁闷，这个代价似乎有点大。所以，当你玩游戏玩到骂骂咧咧、随时想把机器摔到地上时，请你注意，你该暂停一下，出去走走或者休息一下，换个心情。游戏是让你放松的娱乐，而不是让你郁闷的负担。

记住，别让游戏强迫你，而主动权在你自己。

掌门人

主持 马修
插画 西瓜树



最近马修我沉迷了，一款《口袋妖怪》、两款《无双》，听起来不多但玩起来要命，个个都是杀时间的主，每个在达成目标时都有试试挑战下一个目标的心理，然后循环，直至熬夜……结果就是疲倦加上火，大家以我为戒吧，再好的游戏也是为了娱乐休闲的，为此把自己搞得疲惫不堪，就有违娱乐休闲的初衷啦。也欢迎大家在调查表上写下你近来的事情，掌门人是大家的，大家交流才会更热闹更红火。

咱高三了

咱高三了，时间不多了，小N落灰中。话说咱去看了（听了）VGL，感觉太棒了！首体里满满的全是游戏同好！当经典游戏和其BGM出现时全场HIGH翻，真是很赞！虽然有很多游戏咱不熟悉，但是听那些乐曲同样是享受啊！两个半小时的音乐会下来激动个半死，听着熟悉的音乐看着熟悉的游戏画面仿佛置身梦中，《马里奥》的经典BGM是钢琴独奏的，太动人心弦了！还有《索尼克》、《王国之心》、《FF》、《恶魔城》……啊，能在高三听这么场音乐会真是美好啊，我爱帝都！另：阿鲁怎么像是宇轩的翻版啊。

北京 王若文

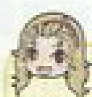
雷伊：看来王若文同学是个自制力很强的女生，反正就高三一年，小N落灰就落灰吧，一年后擦去灰尘再继续疼爱它。

马修：游戏带给我们的不仅仅是当时的欢乐，日后也会有很多美好的回忆呢，羡慕王MM……

阿鲁：其实我和宇轩只是宅这方面比较像而已。

高二了，分班后一整个班的人都没有和我有共同语言的，泪……没有看漫画、动画的，没有玩掌机家用机的，连玩网游的都很少，看来不想独善其身都不行啊。

天津 邵梦雅


伊娃：难道现在的高中生压力已经大到除了读书什么也不干了么？


胧月：很想知道你班上的同学课余活动都是些什么……


阿鲁：是不是因为你玩的游戏太“腐”，导致你们班上的同学对游戏望而却步了啊。


洋葱：阿鲁的话听起来像是血泪经验啊……邵梦雅你要吸取教训。

只言片语 我的同学（从没买过《掌机王SP》）借我的调查表去抽奖，居然抽中了……（濮阳 Momo）

诗兴大发

看到自己的名字出现在116辑的中奖名单上，不禁自喜，于是诗性大发，故改了首新学的《水调歌头·明月几时有》与小编分享，并祝愿掌机早日回归。

大奖几人有，捧书谢苍天。万谢深圳小编，今昔又留言。我欲乘机飞去，又恐机票难买，兜里没有钱。大恩不言谢，勿忘到永远。

发邮件，打电话，又留言，如若不等，天理何在梦难圆。大奖抽中就发，作品看好就登，此事古难全。但愿奖常有，欢乐笑开颜。

辽宁 KX小存

雷伊：看来我们有才华的读者不在少数嘛，高兴归高兴，学业可不要落下哦。

紫枫：改得挺不错的，韵押得也很好，惟一的缺憾就是有两个地方都用了“留言”这个词结尾。

阿鲁：事实证明，物质上的奖励和学习效率是成正比的，看来泉此方她老爸的教育方针果然没错！

秃子闯天关

我有个同学对游戏基本不怎么了解，前不久那个人买了一台PSP，然后兴奋地跑来对我说：“我最近在玩一个游戏，可好玩了，控制的是一个秃子，闯关的……”我当场愣了半天，没能想到他说的是哪款游戏。后来才知道，原来说的是《战神》，汗……

黑龙江 李季

洋葱：他说的其实挺形象的……

马修：如果是《无双》里选典韦呢……

新学期

新学期开始时，原本以为到学校老师会来查作业，可十分神奇的是管都没管，早知不写这么好了。祝众小编、工作人员和众幕后BOSS新学期新气象，缺钱的天天捡到钱包，众团员天天捡到美女，祝《掌机王SP》越办越好。

临沂 曹源

胧月：前半段的描述，由衷地说一句，少年其实你赚到了啊。至于后半段么……现在这年头，捡到钱包得担心是不是骗子设下的陷阱，捡到美女你也要让团员能管得住啊。

马修：天天捡钱包还可以，天天捡美女的话……这受得了么？

看到洋葱姐姐多次在书里提到街机，不禁让我的街机魂开始燃烧，虽然我觉得我住的这个小地方应该不会有太新的街机游戏，但还是决定寻一台来“砸砸”。想了半天记起自己上过的幼儿园附近有个像是街机厅的地方，于是立马出门直奔目的地，可是当我推门而入时，只见一台台的老虎机整齐地排着，机器前还有些社会青年模样的人坐在那里……我只想说我没被小混混拦住要钱运气真好。

广东惠州 倪悦安子

洋葱：倪读者还是学生吧，像街机厅这种环境复杂的地方还是少去的好，特别是你最后说到的这种情况，损失钱财事小，人身安全事大。

乌冬：学生在街机厅最怕见到的三种人：老师、父母、小混混，其实我读书的时候去街机厅比较怕遇到前两种，想起检讨和藤条现在都还觉得后怕。





回到从前

也许大概是从去年开始，看自己喜欢的书都没有以前认真了，例如《掌机王SP》，以前两天就能看完，现在分好几天都只能看个大概，并不是说书做得没以前好，更多时候是懒得看，包括游戏也一样，半年多没怎么玩。强迫自己是没有用的，那样不好，希望朕还能尽快变回以前的朕吧……

河北保定 李军

羽纹：李读者在信中说到他毕业很久了，所以才会有以上的一些变化。人就是这样，在不同的时段和不同的环境下心境会产生一定的变化，但大家也不用刻意去在意它。就像LIKY说的那样，“有一些失去的，也总有些得到的”，你说是吧？

传说中的iPhone

某日在校外吃完饭准备回教室复习时，在路上见一大叔边走边摆弄个什么东西，走进一看，原来是传说中的iPhone。咱这小城市也能看到iPhone的实体，真叫我激动不已，连抢过来玩的心都有了（玩笑话）。嗯，以后我的第一部手机一定得买iPhone！

瑞丽 徐思凡

伊娃：现在国内用iPhone的人还真不少，徐读者要是对它感兴趣的话就请关注我们的iPhone进行时栏目哦。

盲先知：其实我也有过类似的经历。有个朋友买个新手机，老远一看：哇，iPhone！抢过来把玩才发现原来是山寨机……

“游戏万花筒”里介绍了一个诱人的“多用痛睡袋”，但看得到买不到，希望能办个“掌机王订购专线”，让有需要的读者可以更方便地购买到这些商品。

上海 高晟豪

胧月：其实，我也不知道哪里有卖的，不然……

洋葱：月姐姐，你又毒害青少年啦。

高考倒计时：230天

还有230多天就要高考了，我的小P终于被父母无情地收走了，难熬啊。不知这230天我的小P会遭受怎样的虐待，偏偏今年年末是我期待已久的大作井喷的时候，抓狂啊。只好在明年6月以后好好查缺补漏了，小编们一定要祝我考上个好大学啊！嘻嘻。

大庆市 刘鑫

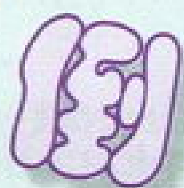
马修：你说的情况广大游戏迷都将会体会或已经体会，高三的一年确实是关键，忍痛割爱好好奋斗一把是最明智的选择，毕竟关系到自己的将来啊！记住，你的小P也在为你加油呢！

羽纹：说到这里想起了自己当时也是被父母没收了PS，不过在那之前我先把记忆卡给拿出来了，嗯，够明智吧（笑）。

胧月：套话不讲了，告诉你个秘方，诅咒新系统直到明年六月才能破解便可。








最近太衰了，一天在学校里闲逛，感觉鞋子里有沙子，就一手扶着旁边的电线杆开始抖沙。一个傻家伙见了，以为我触电，抬起木棍直接一棍打到我手上，现在还肿着。

广西 风云的眼泪

马修：对方也是想救人没恶意就是了，真是让人哭笑不得的美丽误会……

伊娃：同情一下，段子很熟悉啊……

羽纹：马修想笑就笑出来吧，当心憋出病来……



心血之书

上一辑拿到书已经迟了，寄信过去也会过期。所以我把这期和上期的回函一起寄过去，怎么样？感动得热泪盈眶、老泪纵横、感激涕零、泪流满面了吧？有我这样支持了你们70辑的老读者而欣慰吧？其实你们有没有收到信啊？感动了，吭一声；不屑，在掌门人上大骂一通，但别无视我。我的心血之书不愿就此被埋没……

广州 连章凯

羽纹：能在掌门人上登出这段话，就说明连读者的信我们已经看到啦。各位读者也请放心，大家的心血之书小编们都会仔细看的，《掌机王SP》永远需要大家的支持！

自从上了初中后，我的成绩比以前有了大幅度的提升，某日我数学试卷刚发下来：91分，在全班排了前五名。有一成绩不理想的同学走过来问我："你是怎样复习的？考试前一晚你又是怎么做的？"我不慌不忙地说："我先回答你第一个问题，我复习时从不看课本，只看《掌机王SP》；第二，考试前一晚上没干别的，就是打开小P，砸了迅龙的家，烧了轰龙的窝，拿下火龙一家，并且再吃顿山蟹餐，才睡觉迎接第二天的考试，然后……"话没说完，出现在我眼前的已是"石化"的人，唉，别发愣啊，我还没说完……

韶关 麒麟

乌冬：这就是传说中的……神童？

洋葱：谁听了你的复习经验也会石化的。

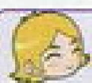
马修：真是这样也不奇怪，我初中同学里还真有一个学习玩游戏两不误的学习尖子……不过初中刚开始的课程主要靠悟性，理解得快而透，即使不付出多大努力也可能考出好成绩，但接下来知识的深度很快很就会加深，那时仅仅靠悟性也不够，还必须要努力。怎么说呢，玩好学好是每个玩家都希望达到的目标，这里先恭喜下麒麟同学，不要骄傲哦。







《心金·灵银》通关贺图

乌冬：出来的效果……好棒！

洋葱：嗯，周莫妹妹是人才……

马修：酷酷的琴音，大爱！

伊娃：左下的自画像也相当可爱呢。

你一言我一语

小编们择偶有什么特殊条件呢？比如马修是不是要找一个玩游戏很厉害的、特别是《PM》。

北京 米索

马修：其实择偶要考虑的好多呢，当然能玩到一起是再好不过的啦。

小声问一个，盲先知叫林友德吗？好奇怪的名字。

太仓 SiMon

乌冬：不是的……林友德好像是港版《高达》里布莱德的翻译。

同什么模拟器玩《口袋妖怪 心金》不死机？

佛山 Exia

马修：这个……不是模拟器的问题，是ROM问题，重新打个第二版本的防死机补丁吧。

《心金·灵银》攻略中小智为什么要翻译成小红？好雷，那为什么不把小茂翻译成小绿啊？

河南 周莫

马修：游戏中确实是小红和小绿，至于小绿为什么翻译成小茂……这个是我整理时疏忽了没能保证统一，这里向大家道歉了。

马修的《心金·灵银》之旅完没？493只宠收够没？

河池 可达鸭

马修：从《心金·灵银》发售以来事情就特多，现在蜗行到关东大陆了。至于493只口袋妖怪嘛，《白金》时候就收齐啦。

我班某同学买了PSP go，拿到班里在同学面前炫，结果班主任刚好经过，二话不说就给没收了，那位仁兄欲哭无泪，汗……

温州 斌仔

马修：炫耀其实是一件没有实际好处（往往是虚荣）、但会招来嫉妒甚至动歪主意等多种问题的高风险行为，所以，大家低调为上。

最近玩了《七日死》汉化版，太恐怖了，小编对这游戏有什么看法？有谁晚上玩了？

苏州 老贺

马修：我中午在公司玩还经常摘下耳机……

121辑设计封面的编辑，我敢断定他是个男的，而且很猥琐。

南昌 李学强

紫枫：冤啊，那是官方原图……

由于在电脑上整天做些不道德的事，搞到电脑整天都卡，连玩NDS游戏都卡……

中山 杰速

马修：其实经验丰富的话，在电脑上做不道德的事并不会影响电脑，当然，我也许误会了你说的"不道德的事"。

通缉

1.114辑自由谈《逆转裁判——那些难以忘却的女性角色》作者Chintty及熟人亲友，见此通缉令后请尽快用Email与我们联系，告知Chintty同学的稿费收取方式、样书收取地址及邮编，以便我们尽快为Chintty同学补发稿费和样书。

2.本辑玩家点评《像素垃圾 怪物 豪华版》的作者见到本通缉令后也请尽快用Email与我们联系，以便尽快为您发放稿费和样书。

小弟打游戏打到手抽筋——绝对属实，虽然很假。（辽宁 耙耙帅）

玩家画廊



←广东 严冠锋

马修：下面竟然有只可爱的皮丘。



甘肃 范斌



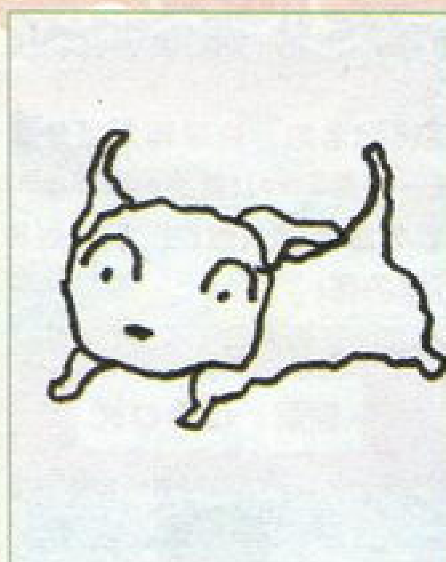
阿鲁：克劳德就是人气长久！



江苏 杨天远



羽纹：这个表情好像容易传染给人……



北京 侯杰心

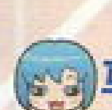


洋葱：这是……小新家的小白？

对不起您打开的图片有误



无南宁 伍新元



马修：一个让人看了就头疼的叉……

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第19、22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～65、67辑、第73、75、77、80、82、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～99、105～114、119、121～123辑，定价：9.8.元。《掌机王SP》第103、120辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》，《NDS专辑VOL.4》，定价：28元。《口袋玩家》第10～19、24辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》，《PSP专辑VOL.6》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》定价12.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

下辑预告 ↓

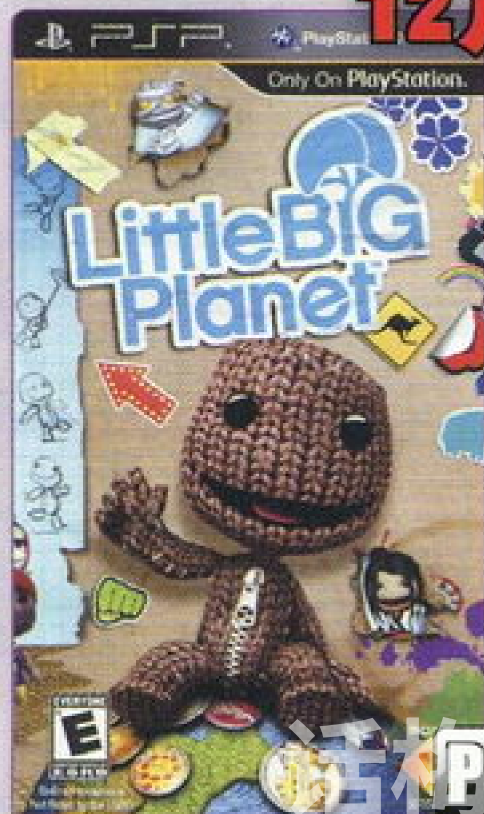
掌机王SP VOL.124

12月初全国上市

下辑重点



露娜 银色之星的和声



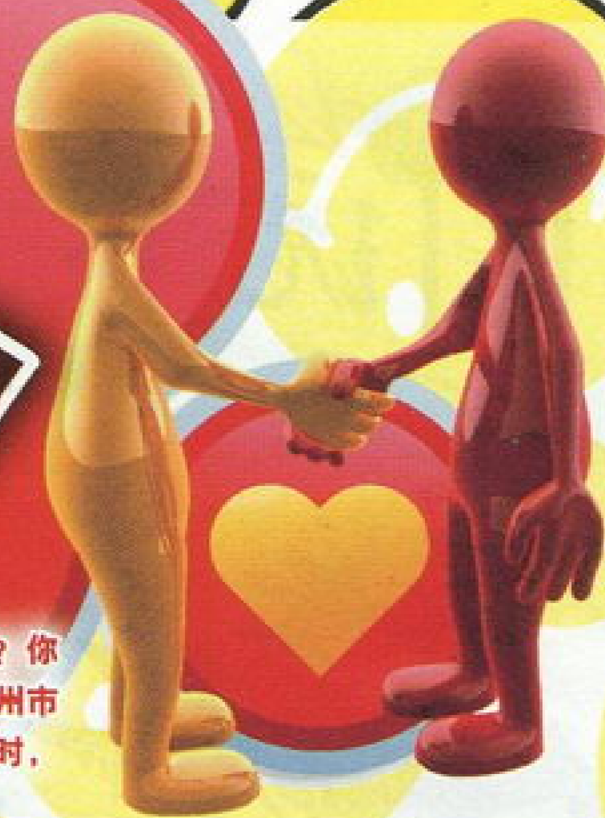
小小大星球



神眷之力

交流空间

想秀你就来！



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

杨千一　昵称：Jack



性别：男
年龄：12
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《高达》
地址：上海市虹口区广中路568号1902室
邮编：200083
想说的话：欢迎天下的朋友来上海聚会！

侯翀洁　昵称：冷月孤星

性别：女　年龄：12
拥有掌机：GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《星之卡比》
地址：江苏省常州市新北区新荷花园3栋乙单元501室
邮编：769390544
想说的话：给我小P吧！

庞昊　昵称：Betty

性别：男　年龄：13
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《怪物猎人》
地址：天津市塘沽区吉庆里1栋1门403
邮编：300451　QQ：365356595
想说的话：喜欢《口袋》的加我QQ。

吴柏宏　昵称：バカ

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《潜龙谍影》、《恶魔城》
地址：浙江省海宁市水月亭西路499号紫徽高级中学高二（2）班
邮编：314400　QQ：562019120
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

曹源　昵称：杀手小熊

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：动作类
地址：山东省临沂市兰山区新新小区10排1号
邮编：276000　QQ：1061466840
想说的话：支持《掌机王SP》，有本区的玩家要联系我哦。

严冠锋　昵称：EXIA

性别：男　年龄：13
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《高达》
地址：广东省佛山市高明区康宁路秋菊巷18号四座3梯201房
邮编：528500
想说的话：《口袋妖怪　心金・灵银》，我的伟大希望。

余伟锋　昵称：WiiF

性别：男　年龄：15
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《GTA》
地址：广东省江门市蓬江区杜阮镇龙溪村太丙队27号
邮编：529000　QQ：415364825
想说的话：无。

朱鑫嘉

性别：男　年龄：21
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》、《传说》
地址：江苏省南通市崇川区观音山镇八一花园1幢408室
邮编：226014
想说的话：没有游戏不成方圆。

 只言片语　阿鲁以黑衣人形象首次出现在《掌机王SP》上市，沧桑感的身影和现在的形象差距太大了。（西安 Lac）

谭耀彬

性别：男 年龄：23
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《机战》
地址：广东省开平市长沙区东城村第十五巷1号
邮编：529300 QQ：314521317
想说的话：愿交天下所有的掌机玩友。

张宇坤

性别：男 年龄：14
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《寂静岭》
地址：江苏省徐州市鼓楼区延平路8-10-4-101
邮编：221000 QQ：976907845
想说的话：暑假过得太快，没来得及玩啊。

史哲骅 昵称：PP

性别：男 年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：江苏省溧阳市昆仑花园四区12幢301室
邮编：213300 QQ：16085570
想说的话：寂寞……

蔡博宇 昵称：AVA

性别：男 年龄：13
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋》
地址：北京市海淀区肖家河羊场1号5号楼6门202
邮编：100193 QQ：1076032563
想说的话：偶是动漫迷。

韩荣强 昵称：小强

性别：男 年龄：19
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：S・RPG
地址：上海市卢湾区延安中路549号
邮编：200020
想说的话：上一次掌门人要付出多少代价呢？

徐旭杰 昵称：忘记

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：所有
地址：浙江省乐清市北白象镇白象大道479号
邮编：325603 QQ：669086156
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

胡晓华 昵称：零度空间

性别：男 年龄：15
拥有掌机：GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：任氏一切游戏
地址：浙江省宁波市宁海县黄坛镇下溪路7号
邮编：315608 QQ：1018934641
Email：zero3956@163.com
想说的话：最近又玩起了《洛克人ZERO4》，高手有吗？

于福荣 昵称：鱼真硬

性别：男 年龄：15
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》
地址：黑龙江省哈尔滨市香坊区民航路30-4号
邮编：150036 QQ：380451035
想说的话：希望有个效率高的汉化组汉化《心金/灵银》。

王子意 昵称：掉档王

性别：男 年龄：14
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《怪物猎人》
地址：湖南怀化市鹤城区铁路第一中学初中部
邮编：418000 QQ：597475305
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

郑浩斌

性别：男 年龄：16
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》
地址：广东省普宁市流沙区南街道南华里29栋5号
邮编：515300
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

彭启 昵称：大雄

性别：男 年龄：19
拥有掌机：NDSi、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：江苏省常州市武进区宋剑湖家园五幢丁单元301室
邮编：213000
QQ：1113043908
想说的话：无聊了啊，连游戏都玩得无聊了。

FAQ电台

Hi，又到了FAQ电台的时间啦。最近5.03 GEN-B虚拟自制固件的发布，恐怕让不少PSP-3000用户又激动不已了吧！当然，我们也随之收到不少玩友发来的各种询问，为了解答这些疑问，米格老兄可是费了不少力气，这里也由羽纹代替大家向他说声辛苦啦！好了，下面就让我们迅速进入问答的环节吧。OK，FAQ，Let's Begin！

统合了一下读者的来信，关于5.03 GEN-B虚拟自制固件的问题基本都集中在安装方面，以及遇到各种无法启动游戏、无法运行的错误的情况，下面就来综合解答一下。有关5.03 GEN-B的安装过程其实之前用过5.03 GEN-A和CFWEnabler的用户应该都不陌生，第一步都是启动ChickHEN R2图片内存漏洞激活软件，第二步再运行5.03 GEN-B启动程序即可。首次运行启动程序时还会提示进行安装，按下×键就能轻松完成安装过程并启动到5.03 GEN-B虚拟自制固件中。5.03 GEN-B虚拟自制固件拥有着不亚于普通5.50 GEN-D自制固件的强大游戏引导功能，能够顺利运行各种破解、非破解高版本ISO，让PSP-3000和V3主板PSP-2000也能玩到游戏新作，同时它还改进了PS游戏兼容性，能够顺利运行大部分PS模拟游戏，实在应付不了的，还可以通过使用Popsloader插件进行引导，功能非常全面。至于许多读者反映自己启动游戏出错，一般可能是引导设置有问题，在XMB界面按下SELECT键，在出现的VSH MENU中将UMD ISO MODE一项改为M33 driver即可。如果这样都不能解决问题，建议你关机后按下Select+Start+△+□的四键组合开机来进行Flash1区域还原，还原后就能修复那些人为设置错误以及version.txt文本被替换导致无法正常进行游戏的问题，之后应该就能顺利享受新作的乐趣啦！



接下来是河北高涛读者的问题："我的小P现在关机时要关几次才能彻底关掉，有时候黑屏后下次开机还是处于待机画面，本来我是想关机但是总是变成待机，这是什么原因？"

造成这一现象的原因有不少，如果你的机器里插着UMD碟，那可以试着在主界面选择主机设定，再将"UMD自动启动"选项关掉就可以了；如果你是2000型的机器，试试在没有充电的情况下能不能正常关机，如果以上方法都无效，那就有可能是电池老化、记忆棒老化这类硬件问题了，可以尝试更换电池或记忆棒试试。有的读者遇到这种问题后用拔电池来强行关机，这种做法是不可取的，就算是待机时拔掉电池也是会对主机造成一定伤害，在这里介绍另一种关机方法给不能正常关机的玩家，就

只言片语 119辑中个充电器，没地方用，于是把积攒三年的500元拿出来买个翻新的NDSL。（天长 剑秉宗隆）

是在机器待机后再长按开机键数秒就可以正常关机了。

最后来看看长春读者萝卜遇到的麻烦："已经两次了，记忆棒文件莫名地全部损坏或丢失！只剩几个可运行，怎么办啊？虽然还是可用，但依旧担心啊！我的存档啊。"从症状看上去像是系统升级造成的，如果是升级后发现很多游戏的存档不能读取，就用FC金手指配合存档管理软件SED来修复，大致过程就是将FC的文件夹拷在根目录里，SED文件夹拷在PSP\Game里。然后进入游戏，在读取记录画面跳出读档失败的系统提示后按掉，接着呼出FC选择内存管理→内存转换→开始转换，之后在FC的FreeCheat/dump目录下会生成一个mem00X.mem的文件，将其更名为mem00X.dmp后剪切到记忆棒存根目录。然后进入SED，光标停在选择你要修复的游戏的存档上后按△，然后选第三个"gamekeyサーチ"，找到GAMEKEY后提示保存并删除DMP文件，再之后就没问题啦。如果确实不是升级时的问题，那就极有可能是记忆棒出问题了，趁着电脑还识别记忆棒，赶快把存档都备份出来、然后换个新记忆棒吧。

FAQ电台

想了解iPhone的点点滴滴，想体验掌上体感游戏的乐趣？《iPhone专辑》Vol.3隆重上市，带你深入接触iPhone，走入掌上新天地！

《GT赛车PSP》游戏中，自排与手排究竟哪一种比较好？

湖南 木头

虽然一般而言，玩家应该大多会有手排（MT）速度比自排（AT）快的印象，但其实两者之间的差距并没有那么大。不过手排在驾驶上的变化性确实较广，比如可在进入弯道时不踩刹车、直接以降档的方式来稍微减速并转移重心等。建议在熟悉游戏后不妨试着练习用手排开车。





《魔法工厂3》中，为什么我给索菲亚送了很多东西也没有增加好感度？她到底喜欢什么物品？

上海 周玉浩

索菲亚（ソフィア）收的物品是各种垃圾，像是失败作、超失败作、枯草、杂草、石、长靴、空き缶、クズ铁等废物都可以提升她的好感度，喜欢的香水则是シアレンス和无臭。



《樱花笔记》卡在第三章的解谜部分了。迷宫左边的小男孩成功救出，右边的男孩却怎么都缺少一个道具眼镜（メガネ），请问应该如何获得？

天津 肖乐鹏

在学校的右侧走廊找到一间有着众多妖怪的教室，与接近讲台的老师对话，不管他怎么罗嗦玩家必须要一直选择"きかせて"，选择3次后即可获得眼镜。



最近在玩《游戏王5D's 双重战力4》，碰到个问题，明明搭档的心型标志都满了，可仍然不发生剧情，这是为什么？

广西 炎帝

这代和前作不一样，要触发搭档的剧情，光心型标志满了还不行，仍要继续提升好感度到心型标志变成粉红色为止，这样第二天搭档就会主动找上门来组队，接着和他到地图上标注的地点就能触发剧情了。





最近在玩NDS上的《世界树迷宫2》，弓箭手的Force技能为什么没用效果？另外，法师的终极技能是什么属性的？

青州 刘承悟

游戏中弓箭手的Force技能"梦幻阵型"有BUG，原本技能的效果是大幅提高我方回避率，但是实际上则会大幅提高敌人的回避率，让战斗更加困难。法师的终极技能是无属性的，不必担心被敌人的属性降低或属性无效技能抵消。

只言片语 《节奏天国 金》的OST不错，希望以后《掌机王SP》有更多的OST。（广州 朱浩伟）

小编寄语

雷伊

■现在的楼盘销售广告真是严重不靠谱，宣传时所谓的周边配备大型商场，实际看到时这所谓的商场说不定寒酸得就像上个世纪八十年代的供销社，而有的楼盘口口声声自诩为“地铁口物业”，却又看似非常“厚道”地承诺入住一两年内每天有专车送业主往来小区和地铁站，这不是明显在自抽么……

■《心灵传说》民间汉化版推出之后，不少读者来信询问游戏攻略的相关问题，其实在102辑《掌机王SP》上就已经登载过游戏的攻略，最近的《NDS专辑》第4辑上也有游戏的完全攻略，相信一定会给大家的攻关带来帮助。

马修

◆最近在看《明朝那些事》，从古代横跨欧亚的大元帝国的覆灭，联想到曾经殖民地遍布全球的日不落帝国，我终于理解了侵略与征服的本质差异，当用以压制他人的武力差距不再悬殊，再大的辉煌也将瞬间破灭。

◆前几天降温了，感觉秋天终于来了，然则才凉快了两三天，温度再度回升——话说，深圳的冬天已经过去了？

◆某天，电视里刚播报完油价再次大幅上涨的通知，楼下发廊一群正在接受企业精神培训的发廊仔便气沉丹田、南腔北调、惊天动地齐声大吼：“好！很好！非常好！”这个……是巧合吧？

紫枫

◆沙痕

水温柔地亲吻着双脚，连隐约不见的脚心也不曾放过，极其缓慢的、微痒；沙也如此般地享受着水的亲密。开始行走，踩在沙的身上、脚上；它并不觉得痛，因为你和水一样如此的温柔，虽然你用轻柔的脚尖一次次地揉乱它的头发。

你一如既往温柔地跟在我身后，面对着安静的脸庞……于是，记下了这段看似无厘头的文字，其实无他，只是想掩饰对沙痕那慵懒的嫉妒。

◆戒

上瘾的东西很难戒掉，吸毒者、烟鬼、酒疯子都如是说，不过是心瘾难控而已，或许我应该停下来好好考虑一下了……

◆杂

我不需要原谅你来证明我的宽容；你也不需要我的原谅才活得轻松。

盲先知

○前几次小编寄语提到过电动自行车的英文，有位读者说是叫“electric vehicle”，不过Google了一下，这个词是指用电力驱动的车辆，而不是中国常见的那种半自行车半电动的东西。之后顺手查了一下，原来电动自行车名字非常简单，就是“electric bicycle”。这个故事告诉我们，其实知识的获取并不困难，但是如果懒得动手的话永远也得不到。

○灵魂乐教父级人物James Brown的一生充满坎坷，出身贫寒、曾因抢劫而入狱，不过这都不影响他在音乐上的成就。他那粗旷而不失磁性的嗓音让人似乎也能体会到他唱出的艰辛。推荐一首《The Payback》，诸位可以细细品味。

羽纹

★因为家中有事于是请假回去了一趟，回到家中就看到电脑桌上摆满了写着密密麻麻数据的纸张，拿起来仔细一看才发现是老妈总结的“QQ农场”的作物栽培资料和心得……后来聊天还得知母亲大人和其他热衷于该游戏的年轻人一样，经常半夜调好闹钟起来收菜……从一开始的小打小闹到现在的沉迷其中，看来老妈已经完全陷进去咯。

★本来想看中国男足对科威特的比赛，结果翻遍所有频道发现竟没一个台进行现场直播，看来电视台已经先我一步彻底觉悟了啊（笑）。

阿鲁

●冷空气就那么默默地降临了，对于我这种几乎不出门的“甲里蹲”来说，实在很难判断室外的温度，结果直接导致某天早上穿短袖出门被冷得够呛，看来该把冬天的衣服翻出来了，短短一个星期的秋天就这样结束了……

●最近和同事找到一家不错的自助烧烤店，28元一人的价格在深圳算是物美价廉了，不过店家要求晚上9点半以后入场才算自助餐，于是我和同事强忍着饥饿等到了9点半，之后便是一阵风卷残云，一直吃到店面12点打烊才罢口，真是一个愉快的夜晚……

米格



◆最近身边越来越多的朋友都开始考驾照，每当看到他们在那里背书时，就想起自己床头那本落满灰尘的《机动车驾驶训练指南》等一排有关驾驶培训的图书……

■《暗夜杀机 结果》曾经登陆过PC、PS2、Wii等平台，但感觉只有PSP平台最终让它达到完美！随时2P联机加入游戏的设定以及2P终于拥有的独立视点，让它在合作配合的可玩性上远比其他平台强出不少，值得推荐。

▲看来什么东西都能套上欧美RPG的套路，实现一条简单可行的网游化道路，也许你会问我，赛车、体育游戏总不大适合这样改了吧！那我建议你去玩玩《边境之地》，FPS都能套上这欧美角色扮演的系统，面临刷怪刷装备的窘境，赛车、体育游戏又何尝不可呢？

LIKY



◆前两天老妈跟随看房团去外地看房，走之前只是想着反正免费接送，只当是去游玩一番，结果回来后兴奋异常，大夸房子好，还看中了某个楼盘的26层，跟我们说起时，开始称呼还只是“我看中的那个26层”怎样怎样，后来直接就“我的26层”怎样怎样，我笑曰：“像是房子已经是你的了。”

◆儿子现在特别能爬，结果前天早上从床上摔下来，还好是木地板，没什么大碍，但也把我们吓得半死，这个不老实的家伙。

◆PSP《机车风暴》非常爽快，现在随时随地都可拿出来跑两圈。

◆《MH3》挑战“空与海的制霸”，数次失败，最后一次剩几十秒孤注一掷设陷阱捕获火龙，看到任务成功的画面时，那个兴奋啊。村长任务快圆满，准备开始线上任务了。

乌冬



◆最近宿舍楼下的人家搞装修，每天一大早开始就又敲又钻的，托他们的“福”，我最近每天上班都不用怕迟到了……

◆接上条，我就想不明白为什么装修都得凑到一块，公司所在的大厦近期内也在装修，噪音基本上从上班持续到下班，得，这段时间就不用指望能清静了。

◆相信大家在拿到这辑《掌机王SP》的时候，《心金・灵银》的梦幻下载活动已经开始了，想弥补《红・绿》时遗憾的口袋饭们记得不要错过了哦。

胧月



★宫崎骏说过日本真正能算上艺术品的只有三件：大阪的太阁之城、黑泽明的《罗生门》和梦野久作的《脑髓地狱》，而他自己的《千与千寻》还远远排不上——宫崎导演还是挺自负的。

★说到“十大声优”这个话题，你会想到谁？现今是个满地“萌”与“傲娇”的时代，如果将时间稍稍倒转，动画的主流则是“热血”。在对日本121名声优的问卷调查后，由这些专业人士评选出的十大声优清一色的都是男役，女性声优仅有两名上榜，还是野泽雅子（孙悟空）和田中真弓（路飞）。

伊娃



★向来不对自己的中奖RP抱以幻想，却十分意外的被PSN抽中了PS3《战神3》的试玩DEMO下载码，而且还是中了3天之后才发现的。

●早上上班在公司附近遇上了阿鲁在上辑寄语中说的强行收取香火钱的和尚，一行三人，分头行动前坐在台阶上休息，看样子是在计划着今天的行动。待买早点回来遇上了其中一个，老远就看见了他手里攥着的红色“平安符”，不过我是不会理会他们的一派胡言的，惹不起，我躲得起。

洋葱



★最近发现了部不错的新番动画——《圣剑锻造师》，人设故事还挺合口，有时间打算把小说弄来看看。

★《宵星传说》二周目隐藏迷宫超级龟速攻略中，最近大部分时间都投入《P3P》里去了，周末有空的话偶尔打打《苍翼》，其他游戏基本没碰了。我要时间我要时间……

★许久不见的万恶蚊子最近竟然冒出来了……

嘟嘟



◆怀着好奇看了两集国内某知名导演执导的的武侠电视剧，果然被雷得外焦里嫩。

◆11月13日的末日大片《2012》还没上映，正盼着最近可以去电影院接受洗礼，竟然有同学表示已经看了高清版……

◆本周遇到的几乎都是雷人雷事，但某些时候，我似乎已经习惯了。

◆在深圳住个一两年，衣柜里除了炎夏的短袖短裤就是严冬的羽绒，棉袄（汗），秋天成了青黄不接的时节。

坛友 levelup.cn 互动专栏

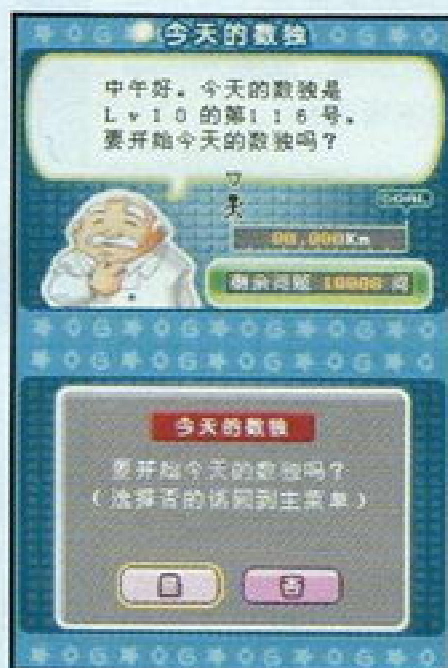
越来越觉得自己大脑迟钝，别说脑筋急转弯，就连平时与朋友聊天，很多事情都是半天才反应过来。这不，在网上找来九宫格玩起了数独游戏，活动活动大脑。无意中又在LU的论坛里找到了这个NDS平台数独游戏大集结的帖子，借此机会也向大家推荐一下。栏目主持：伊娃

NDS全数独游戏大盘点

楼主：zorker

http://bbs.levelup.cn/showtopic-685703.aspx





▲13款当中综合评分最高的一款，已出汉化版。该作最大的特点是玩家可以制作自己的原创关卡。

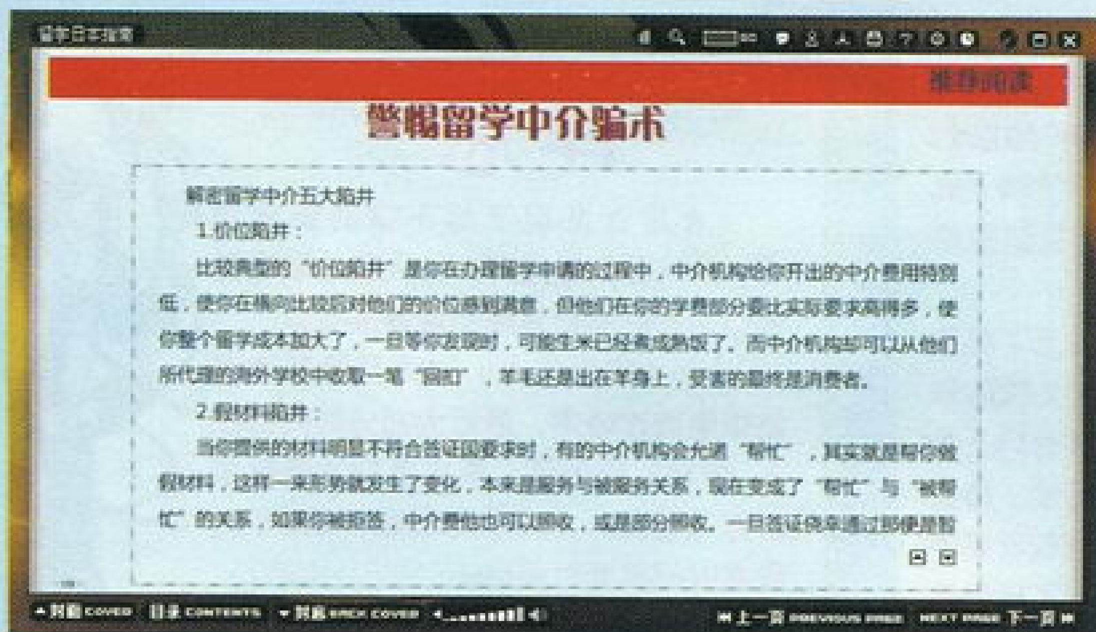
该帖是楼主小Z的原创综述性文章，共介绍了13款不同风格的NDS数独游戏，并附有每款游戏的特点介绍、游戏截图及综合评分。数独游戏博大精深，希望对数独有兴趣的人会喜欢这篇盘点帖。

（完整内容请参看论坛原帖）

地下十一楼为希望留学日本的朋友们打造——《日本留学指南》电子书

楼主：Harukamu

http://bbs.levelup.cn/showtopic-882039.aspx



本电子书囊括了各方面最专业的留学日本资讯和最独到的留学见解，由浅到深，一步一步告诉你留学日本的所有步骤。打工，生活，也有推荐阅读的精品经验文章，还收集了最新的各个日本学府的招生海报PDF。这是作者地下11楼第一次尝试这种学术性较强的刊物，本着"最实用，能帮忙，有收获"的原则，希望能对有意留学日本的朋友有所帮助。（帖中附有下载地址）

热帖推荐

让我们一起回忆小时候在FC上的感动

http://bbs.levelup.cn/showtopic-850240.aspx

内附本人录制的游戏视频。

自制视频

http://bbs.levelup.cn/showtopic-827491.aspx

《实况09》的那些囧人囧事

（完整内容请参看论坛原帖）

讨论内容为保证阅读效果，在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。

levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72） 掌机玩家自己的论坛。

热点大家谈

上辑热点话题回馈之——NDSi LL

在整理上辑热点话题时，我也在留意新版NDSi的传言，先是坊间流传，接着官方辟谣，然后官方又公布，果然是好闪电公布的任天堂……本辑，我们就围绕NDSi LL的各方面来展开讨论。

让我想起了GBM。

iMMAX

说真的，这个型号的NDS设计得没新意。

coconut

为了《黄日》，我肯定会首发入。

bobxu

关键是更大触控屏能否让某些游戏的微操作更精确，例如《三国志大战》或者是日后新出的即时战略类游戏，触控操作不够精确一直是NDS上即时战略游戏的硬伤，如果可以改善的话倒是可以考虑购入。

55036501

体型太大啦，在一定程度上降低了便携性，大屏幕感觉上是给眼睛不好的人用的，而且如果分屏幕辨率不变的话，画面可能会变得惨不忍睹。

旭日波澜

这样也好，我完全可以放心的攒钱买下一代NDS2了。

欧阳贝贝

该来的还是要来啊，不过感觉这次老任的新机器很厚道嘛，更加适合成人使用，好有手感！

我叫皮皮

说明了NDS的市场还能继续扩展，LL是一次有勇气、主动、积极的伟大尝试！

FullMoon555

我觉得这次老任想要把两种类型的掌机一起卖，觉得自己哪个比较适合就买哪个，并不是老任的NDSi的进化。

神一样的人

感觉LL的出现，并不会取代i。就像3000与GO一样，是并存的关系。毕竟有的人喜欢小巧，有的人喜欢大屏。

无我の境地

又多了种掌机选择，肩负更多的任务，招揽更多的人来导购，符合更多人的需求，踏上了探索性的道路……

athlong

任天堂这次瞄准的不再是电子产品的主消费群：年轻人市场。而是再次来到一个蓝海——老年人市场。很难说任天堂会不会取得成功，因为这又是个前人没有进入过的市场。也许对任天堂来说，失败也是一种宝贵的经验，尽管其已经将问题考虑得较完善；也许这就是任天堂独有的魅力。

JIDE

人家出掌机都是越来越小，而老任这次是往大了出。可能是老任的烟雾弹或者是缓兵之计，为后续新进化做铺垫。

电池铙

LL能满足更多用户，如：视力不好的老年人，高大的（如篮球运动员），对大屏幕有爱的……其他的类型一下子没想到。个人觉得NDSi LL是在探索和扩大用户群，为下一代全新进化的主机做准备。

TERRYTWINS

反正我老机器也该退休了，正好也想买NDSi，正好了，直接入LL得了。

义yi

没NDSi的可以考虑入一台，比如我；总觉得和GBM出现时的感觉很相似。

有栖ギンジ

又向砖头进化了。

batigoal

有利就有弊，不过感觉还是换汤不换药啊，继这次大屏版NDSi之后，老任会不会再来个滑盖版的呢？

幻龙神

其实我觉得i是所有NDS型号中最漂亮的，没有之一！

kim_sung

对于咱们这些女性群体来说，最大的弊端就是太重了，拿时间长手会比较酸。

澄星

搞不清任天堂怎么想的，除了方便老年人群，还真是看不出下一步的战略，期待老任用LL弄出新花样。

hyhz

本辑热点话题

数据下载普及

10月1日，完全通过数字下载游戏的PSP go发售；而不久前任天堂的一次内部会议上，岩田聪则称数字下载普及尚需20年，至少在5年到10年之内，大家还是会到店里买游戏……本辑，我们就围绕聊数字下载游戏这个游戏销售方式及普及时间，以及其他和数据下载的种种来展开讨论。

参与方式 请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2009年11月17日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与《掌机王SP》立场无关。

掌机王自由谈

一样的经历，不一样的人生——我也忘了是从哪看倒这句话的，但印象一直深刻，因为用这句话来描述我们大家的游戏经历实在是太合适了。因为大环境下我们每个人的游戏经历都大致相同，但每个人又都有属于自己的经历，就如本辑“掌机王自由谈”收录的这篇作品一样，把属于你的有趣的、难忘的经历也投稿给“自由谈”与大家一起分享吧。

驰骋于游戏的地平线上吧！

文 黑文

一 其实，一切都（可能）是阴谋

事实上，我是一步步被诱拐上ACG这条路的，当我察觉时，我已经深陷游戏的阴谋中，自拔不能……

和很多上了“贼船”的玩家一样，我接触的第一台游戏机便是FC，更准确地说应该是“小霸王学习机”。那时，披着“学习机”马甲的FC广泛活跃在祖国的土地上，逐级渗透，连我那在乡下的奶奶家也没能逃出其魔手。那一年的暑假，刚回到老家的我正打算与堂兄们一起去捉虾摸鱼时，在那昏暗的老屋里等着我的却是对着电视机如痴如醉的两位堂兄以及一台“小霸王学习机”。那一



刻，我与游戏相遇了。

由于当年的我还只是一个连两位数以内加减乘除都还没有弄懂的小P孩，所以只能乖乖地坐在一旁当观众，看着堂兄们玩《双截龙》、《魂斗罗》、《忍者神龟》玩得天昏地暗。年幼的我，光是能看着别人玩游戏就已经十分快乐了。

如果说我与游戏的初邂逅只是一场偶然的话，那么在不久之后父亲突然为我买来了一台“小霸王学习机”则绝对是由阴谋所引起的必然——某人用“学习机”的外表欺骗了父亲的双眼，然后把伪装成学习机的FC混进了我家，并准备用这台FC来对我这个纯洁的小正太进行“洗脑”，这是何等的狡诈！

但无论如何，这台“小霸王学习机”终归成为了我个人第一台真正意义上的游戏机，可谓是意义重大，罪孽深重。就这样子，我被拐上了“贼船”，驶向了伟大航道……

二 少年，你的征途是星辰大海？

在很久很久以前，大概就是21世纪第一年里的某天，在睡梦的我隐约听见了谜之音：“少年啊，你的征途是星辰大海，快去创造奇迹吧。”醒来后不久便听见父亲对我说：“儿子啊，这次考试成绩不错，想要什么奖励？”“GB。”

然后父亲就很干脆地花了四百大洋从江湖奸商手中买下了一台GB……

难以置信，现在回想起来，这真的是个奇迹。当年那个对我左手持大棒、右手还是持大棒的父亲大人竟然会给我买GB，难道是股市涨疯了吗？

但奇迹仅限于“买GB”这种程度，在GB入手后，“每周只能玩半小时”、“测验95分以下不准玩”等限制相继而至，就像压在旧社会人民身上的三座大山一样，压得我在入手GB后的一年里都没通过任何游戏，抑郁至极。

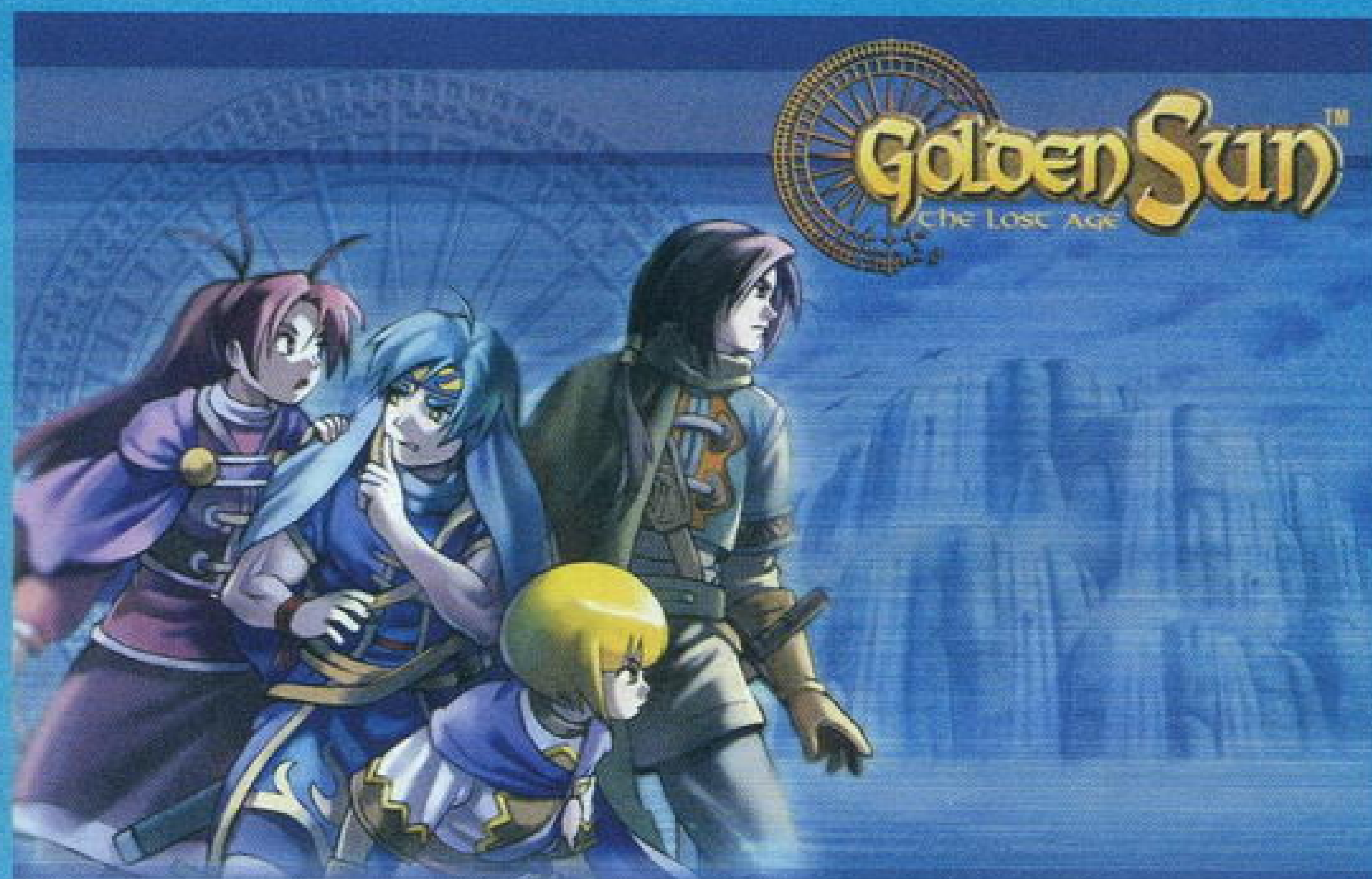
然后历史的车轮就轰隆隆地滚到了2002年的蝉鸣之时。

2002年的暑假之初，父亲大人向我承诺，只要我能在暑假里自学完成小学六年级所有课程，他便奖励我一台GBA。结果，我暴走了，一个11岁的小男孩只花了一个月时间就自学了六年级的全部课程，而父亲不得不践行他的承诺，为我买了一台黑色的GBA。

当我放下砖头似的GB，拿起苗条的GBA时，我终于深深地体会到鸟枪换炮时的心情了——截然不同的轻巧以及大幅进化画面！更令人兴奋的是，GBA不仅只需要两颗5号电池，而且还有充电电池，这对于每周零用钱只有2元5角的我来说无疑是一个天大的福音。

虽然按照一贯的“优良传统”，在入手GBA后各种限制条件接踵而来，但我已成修罗，为了能风雨无阻地玩上GBA，我前所未有地刻苦学习，天天向上，然后顺利考上了重点中学。所以我们可以很自豪地说：“谁说游戏不利于学习啦？”

成绩好了，玩嘛嘛爽，在《机战R》、《口袋妖怪 红宝石》、《黄金太阳 失落的时代》陪伴下，我欢乐地度过了小学的最后一年。



三 当掌机与同伴相遇时，故事才真正开始

刚上初中时，我还以为“重点初中”会是个实行斯巴达式填鸭教育的阿鼻地狱，所有学生会被清一色洗脑成高精度解题机，成为那个无限接近于百分百的升学率的无机组成部分。

但是，既然用上“以为”二字，那就说明“真实”已经跑到了想象的对立面了，譬如，我们的212宿舍根本就是个匪窝！为什么在一个如此窄小的空间里会有4台GBA，这不是宿舍里近一半人口有掌机了吗？不过已经成为其中一分子的我也没有资格去质问别人，反正人已经齐了，那还等什么？当然是开始游戏啦！

曾经“孤高一匹狼”的我无法料想到，同样是把开关轻轻一拨，只是身旁多了萌灿、小强、曹爷三人，开机画面褪去后展现在我面前的会是一个截然不同的世界：为什么在《光明之魂2》中互砸回城用的“天使之羽”会如此欢乐；为什么在《口袋妖怪》里用“大爆炸”这种两败俱伤的招数仍能让四人笑趴在地上；为什么在《马里奥赛车》里四人互相陷害结果惨败给AI后仍能心甘情愿地重蹈覆辙……

太多的为什么了，但我想原因只需一个就够了：因为，我们不是一个人在战斗！

一份痛苦，两个人分担的话就会变成半份痛苦；一份快乐，两个人分享的话就会变成两份快乐。那么，四人在一起的话，不就会变成四分之一的痛苦、四倍的快乐吗？

也许在重点中学里的学习真的是十分辛苦，但有掌机在，有同伴在，仅剩四分之一的痛苦早就被四倍的欢乐洪流冲进了抽水马桶里了，哗啦一声消失得无影无踪。

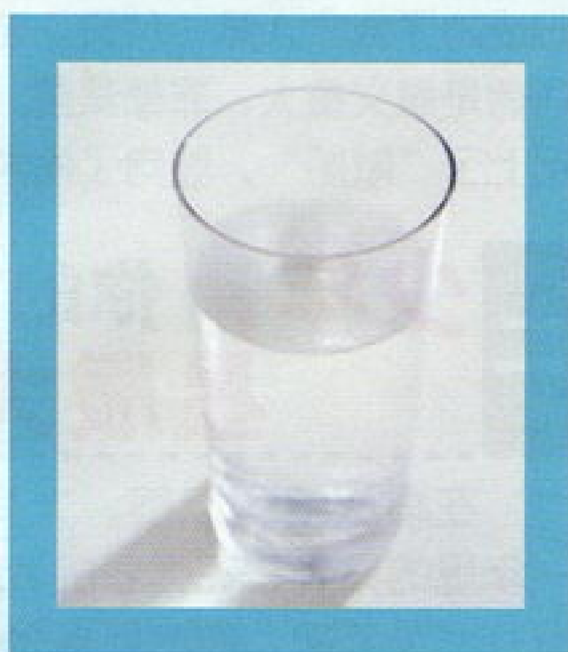
四 在世界中央呼唤次世代

在《掌机王SP》上看到PSP和NDS发售的消息时，我真不知道除了微笑之外还能用什么表情来面对，光是看见那个几乎4倍于GBA的价格就知道对于还是初中生的我来说，这两台次世代掌机是可望而不可及的幻之存在，尤其是刚发售时那被炒上天的价格，简直连让人心生歹念的勇气都没了。

在之后的日子里，我经历了备考、中考、毕业、离别、升学，太多的改变让我应接不暇，NDS与PSP也因此渐渐淡出了我的思绪，直到我上了高中。

上了高中后，在新的环境里没有新的战友，跟我一起考上重点高中的旧友们却纷纷投奔到网游、家用机门下，只剩下孤单的我将以前喜欢的游戏一遍又一遍地反复通关。人不是在沉默中死亡，就是在沉默中爆发，终于，在2006年12月里的某一天，我彻底地爆发了：“老子要买PSP！”

说的出做得到，我就是这样一个男人，自从我立下壮志那一刻起，一个惨烈的计划开始了……



如果有人的PSP是靠天天吃泡面而省来的话，那我的PSP就是靠连泡面也不吃而省出来的！春夏秋冬，每天的晚餐都只有一瓶500ml的白开水，轻轻一摇，尘埃般的水垢便在瓶中欢畅地游动，全然不顾我的凄苦。不是有科学家说吗？人类仅靠喝水也能活上40天。我只不过把这40天延长到一年而已。当然，除了晚餐外，其余时间我都有正常进食，不然的话，我绝对会在踏入次世代之前先踏入学校对面的医院。

四季轮回，一年过去了，在一个秋风已尽、冬风乍来的晚上，一名面黄肌瘦的少年将一个装满零钱的纸包交到了一位JS手中，JS细细地把钱数了数遍，终于交给了少年一个盒子，而在盒子里静静躺着的，是一台和少年同样瘦削的、纯白的PSP－2000。这一刻，少年不禁泪流满面……

五 新的故事与中BOSS

作为旧“掌机同盟”里的次世代第一人，我感到压力很大，尤其是刚入手PSP时，我还只是个无经验、无金钱、无时间的

标准三无少年，但深感责任重大的我还是凭着执念创立了“愉快的PSP推广委员会”，并以PSP和《掌机王SP》为镇山之宝大力向四周推广PSP，终于，在我的不懈努力与强势宣传（推销？）之下，星伦与萌灿先后加入到PSP大家族里，此刻，新生的“掌机同盟”——“掌机同盟·改”成立了！撒花，鼓掌！

有同伴就是好啊，想当初一个人形单影只地玩《MHP》时，就连那只一脸杂兵相的白速龙王也敢三番四次地将我推上猫车。但如今有了同伴在身旁，什么霸龙崩龙老山龙，碰上了我们都如同被压路机碾过似的一瞬间就灰飞烟灭掉了。而那些什么轰龙迅龙银火龙，则干脆沦为被刷或被速杀的对象。看吧，这就是传说中人数的暴力……不对，是同伴的力量！

虽然大家一起联机真的是十分愉快，但如今“掌机同盟·改”也已经停止活动近半年了，因为人生就像一场游戏，游戏里有BOSS，现实里也会有BOSS，在这个“连猪也会得感冒”的季节里，我们遇上了万恶的高考。虽然高考什么的只不过是个中BOSS，但就像天下所有嚣张的中BOSS一样，不打倒它我们就无法推进剧情。为了剧情的发展和世界的和平，我们不得不放下了手中的PSP，隐身于“题海之森”之中，为了六月里的中BOSS战而努力着。

所以，觉悟吧，中BOSS！

六 After story

然后，中BOSS战就结束了，我也在战斗中燃尽了生命，连脚趾尖上的细胞也彻底化为灰烬了。为了生命安全，我应该在高考结束后连续睡上72小时，好好恢复HP……本该如此，每一个正常人都应该如此，但苏醒过来的游戏之魂却促使我从高考之后的第二天起连续举行三场轰轰烈烈的联机大会，而“掌机同盟·改”的大家也在游戏之魂苏醒后纷纷赶来，联机大会的参加人数一次比一次多，规模一次比一次大，渐渐变得像一个山寨的“天下聚会”了。

好久没有试过这么畅快淋漓地联机了，原以为隔了大半年，技术退步了玩起来会有点吃力，谁知道就是因为技术退步了才使得这几次联机变得更加有趣，因为只有这样才有可能看见手拿崩剑的裸奔猎人被大怪鸟送上了猫车，只有这样才有可能看见神高达惨败于扎古手下，只有这样才有可能看见三大高手会敌不过一个Normal难度的AI……此等十年不遇的窘态竟在一天之内层出不穷，营造出了一个相当具有喜剧感的氛围，使得联机大会盈满了欢乐，这到底是算“歪打正着”呢，还是“必然的偶然”呢？算了，反正开心就行。



不过开心归开心，肉体的极限还是存在的，在高考后的临界状态再加上连续三次的联机大会，以及每天在被窝玩游戏玩到三更半夜，HP、健康度什么的早就扣成了空槽，所以在第三次联机大会后笔者终于被感冒病毒突破了绝对领域，感冒发烧，力尽倒下了。这个故事告诉我们，万事皆有度，不能肆意放纵自己，因玩游戏过度而得了感冒不可取，而像笔者那样得了感冒后仍继续玩游戏玩到三更半夜更是万万不可取（斩钉截铁坚定地说）。

后记

在和游戏相遇后的八年里，发生了许多许多的事情，拥有了许多许多的回忆，想必大家也一样。大概每当遇到重大的改变时，人类就会变得喜欢回忆过去，所以即将成为大学生的笔者也在高考前后回忆了很多过去的事情，却发现原来有很多重要的过去已经遗忘得只剩下一圈淡淡的印象了，不由得产生了一股把一切回忆都记下来的冲动，而这股冲动也就成了这篇文章诞生的契机。可惜，寥寥数千字根本无法容纳八年的时光，记载下来的也只不过是时光的一小片残影。不过，比起感慨万千地回忆过去，果然还是想方设法让未来变得更有趣这种事更适合笔者。当看见这篇文章时，大家都应该顺利突破了考试这一关，接下来就和笔者一起绞尽脑汁，好好地折腾以后的游戏日子吧！

传说，你何时再次绽放？

在日本游戏界中有着很多优秀的RPG，有一些是大家众所周知的，如Square Enix的《最终幻想》、《勇者斗恶龙》，当然还有NBGI公司著名的“《传说》系列”。

“《传说》系列”是NBGI公司于1995开始打造的正统日式RPG游戏，从第一部《幻想传说》起，“《传说》系列”就给无数的玩家带来了无尽的快乐和感动。与《最终幻想》比起来，她可能没有那绚丽的画面；与《勇者斗恶龙》比起来，则没有其“日本国民RPG”的地位。不过我们的《传说》凭借着自己的优势依然在吸引着大量玩家。

可是笔者认为这几年的《传说》（仅限掌机，家用机不太了解不评论）却有了不少改变，NDS上的《风雨传说》烂得够呛，下来的《无暇传说》虽然是一款地地道道的正统续作，但笔者认为其“任务”可能是为了消除《风雨传说》的不良影响。所以厂商虽然很认真地进行画面及系统的制作，但从本作的剧情并没有带给笔者应有的感动。而《心灵传说》更让笔者失望，先不说那个雷人的3D版，本作的剧情也一样不尽人意。笔者我从小就爱RPG，是因为爱那精彩的剧情，可这两部都太让我失望了！一时间让我对《传说》失去了信心。

在PSP上虽然也有几款《传说》，可都以重制和外传为主，没有原创。“失去”剧情的外传先不说，笔者曾抱着试一试的态度玩了玩《宿命传说2》，可没想到这一玩就是50多个小时。虽然是个复刻，但因为笔者没玩过PS2版，所以依然乐在其中。笔者也曾想过对于一款复刻的游戏，为何会这么好？是因为《宿命传说2》的品牌吗？可能这也占一定的比例吧，不过笔者更认为是NBGI的用心造就了这款佳作。PSP的机能虽不及PS2，但NBGI根据PSP的特点进行合理开发，加其上本身就具有的有优秀的剧情，就构成了这个真正意义上的《传说》。当然一款复刻作品的销量肯定不及正统续作，不过要论起带给玩家们的乐趣，那《宿命传说2》绝对能超越其他两作。

“《传说》系列”的新作依然在有条不紊地制作着，可每作的剧情似乎都没多大提高，难道是NBGI只为利益，忘记了《传说》的最美好的东西了吗？笔者曾想过《传说》是否还会再次在日式RPG中绽放，难道会是《对决传说》？不，对于失去了优秀剧情了《传说》来说，是不可能带来辉煌的，那究竟是什么呢——NBGI应该会更清楚。



玩家点评

PSP 像素垃圾 怪物 豪华版

◆厂商：SCE◆类型：SLG

评论人：（未署名）

评分 8

PS3上大受欢迎的PSN游戏终于移植到PSP上了，不俗的素质让这款小品级游戏让游戏在发售前就备受期待，如今游戏发售了，它的表现如何，下面就由我来点评一下。

作为一款塔防类游戏，游戏的玩法很简单，只需在怪物前进的道路旁设置各种建筑物，以此来消灭怪物，当怪物进入村子时村民的个数便会减少，减到0时游戏便结束了——系统看似简单，却有着多种多样的打法。每一种建筑都有它的特色，有的范围广，但攻击速度慢；有的攻击力高，范围却很小；有的则是没有太大攻击力，但附加让敌人速度变慢等特殊效果。此外，金钱的拾取、各种建筑的建造及升级，都必须靠玩家自己亲自操控一个小人在地图上跑来跑去完成，这就很强调玩家的操作性了，例如有一批怪物即将到来，路上却还有一堆钱还没拣，而在路边设置的建筑物又明显不够，怎样安排程序的先后是个问题。况且我们的主角手无缚鸡之力，一被怪物碰到时就会把钱全都掉出来，在躲着怪物的同时还要想办法筹集钱财，这样使得玩家有的时候会变得十分被动，没办法的情况下只能"明知山有虎，偏向虎山行"，不过这恰恰是游戏的特色与乐趣所在。

本作有着简单却清新的2D画面，对细节刻画可以说非常的到位，让人玩着觉得心情十分愉快。音乐也十分动听，在选择地图时的海浪声、游戏进行中不时传来的风铃声都很能很好的衬托游戏的气氛。此外，本作支持的双人及官方Wi-Fi联机，多人一起来保卫村庄也是别有一番乐趣。



作为PSP上少有的塔防类游戏，本作绝对是一款不可错过的精品之作！

※作者请尽快用邮件与小编取得联系。

NDS 偶像大师 华贵星辰

◆厂商：NBGI◆类型：AVG

评论人：照明灯

评分 8

之前一直看好《偶像大师》这系列的游戏，因为无论是在Xbox360上，还是在PSP上，看到自己培养的少女偶像在炫丽的舞台上载歌载舞，那种令人着迷的样子让玩家更加认可这一系列游戏。而相信《偶像大师 华贵星辰》的到来，粉丝们都惊喜不已吧。

游戏的开始便给我们带来与传统作品视觉和听觉不同，系统的触摸操作与NDS的触摸屏和谐融洽。最引人注目的莫过于伪娘主人公的加入，这是前所未有的，凉"MM"的加入为游戏增色不少。

与传统系列作品不同，本作玩家饰演的角色是偶像MM，以一位初出茅庐的偶像的角度看待各种问题，于是游戏便成为一款AVG。可惜偶像们的表情太少，且有时表情过于夸张，不能很好地表现偶像们的心理变化。

该作不同于传统的游戏剧情，不同于传统的偶像育成方式，不过可惜的是，游戏类型的变化并没有使游戏更精彩：剧情像是拼图，需要一片片零散的剧情碎片拼起来才能完美，令玩家有些不爽；游戏角色的声优也实在是少。而且该作所谓的偶像育成实在不能大快人心，偶像的Visual、Dance、Vocal训练简直就是分别训练玩家眼力、反应速度和短暂记忆力的小游戏。要想在考核中合格，只需多训练几天，考核时碰碰运气便能合格，实在缺乏挑战性。动作模板则可以说是该作中较突出的新要素。



虽然"《偶像大师》系列"的粉丝们都会对该作报多多少少的遗憾，但作为一款较特殊的系列续作且在NDS登陆的游戏，《华贵星辰》多多少少有它与系列作品不同的新特点，而且本作的MM的魅力仍是令人无法抗拒。尽管有很多不足之处，总体来说，本作还是不错的，喜欢偶像MM的朋友别错过。

稿件要求

最新的近期的不是太老的、热门的生僻的特角旮旯的……掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在590～610之间，形式以评论为主。最后，别忘了打分哦。

火热秘技

眼看进入了11月，天气果然变凉了，某天早上竟然被冻醒。心想这终于要到冬天了，于是各种衣服鞋袜全部翻出来。谁知刚凉快两天，气温又一下飙升回30多度。北方的朋友发他们那里下雪的照片给我看，我却在这边开空调（=_=）。最近"乐队"类的游戏真是层出不穷，连乐高都要去凑个热闹。不过你别说，这款游戏和其他乐高游戏一样，虽然看着简单，但是玩起来有模有样，推荐大家试试。

栏目主持：盲先知

NDS 乐高摇滚乐队 Lego Rock Band

美版 秘技

嘉宾艺人

在巡演模式（Tour）中，完成特定的曲目即可获得对应艺人，你可以在选择乐队成员时选择他们。

艺人	出现方法
David Bowie	在巡演中完成曲目《Let's Dance》
Iggy Pop	在巡演中完成曲目《The Passenger》
Queen乐队	在巡演中完成曲目《We Are The Champions》
Blur乐队	在巡演中完成曲目《Song 2》

PSP 横行霸道 唐人街战争 Grand Theft Auto: Chinatown Wars

美版 秘技

秘技

在游戏中输入下列密码即可获得相应的效果。

密码	效果
L、L、R、○、○、×、×、R	HP全满
L、L、R、×、×、○、○、R	护甲全满
R、↑、×、↓、←、R、×、→	获得武器包1
R、↑、○、↓、←、R、○、→	获得武器包2
R、↑、○、↓、←、R、□、→	获得武器包3
R、↑、△、↓、←、R、△、→	获得武器包4
L、R、△、□、○、×、↑、↓	爆炸鹰
↑、↓、←、→、△、□、L、R	多云天气
↑、↓、←、→、×、△、L、R	大晴天
↓、←、→、□、×、R、L	雾天
↑、↓、←、→、×、□、R、L	台风
↑、↓、←、→、○、△、R、L	暴雨
↑、↓、←、→、□、○、L、R	雨天
↑、↓、←、→、○、×、L、R	晴天
R、△、△、□、□、R、L、L	减少通缉度
L、L、R、□、□、△、△、R	增加通缉度

奖励要素



完成一些分支任务之后（通常是在迷你游戏中获得金牌）可以开启一些奖励，其中大多数都非常实用，推荐玩家有机会就先获得这些奖励。

奖励	获得方法
防弹出租车	用同一辆出租车连续成功载客15次
护甲值2倍	以100%完成率完成5个警车的警戒任务
无限奔跑	连续完成5次救护车救人任务
火焰免疫	连续完成5次消防车灭火任务
武器网购折扣	在枪械俱乐部中获得所有项目的金牌
大背包	在两个快递邮件的任务中获得金牌
自然回复能力	在两个面食店外卖任务中获得金牌

NDS 马里奥&索尼克 携手冬季奥运会

美版 Mario & Sonic at the Olympic Winter Games 秘技

奖励徽章

在游戏中，以任意角色完成一定数量的任务即可获得该角色的徽章。例如，用马里奥完成10次任务之后，就会获得马里奥徽章。

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 召唤之夜X 泪之皇冠

日版 サモンナイトX Tears Crown 金手指

GameID：CS7J 10289901

按SELECT金钱最高
94000130 FFFB0000
0205D93C 0098967F
D2000000 00000000

消费道具用后不减
520416D4 EA000002
020416D8 E1A00000
D0000000 00000000

魔法石用后不减
52077D54 E5934540
22077D58 00000000
D0000000 00000000

按SELECT全武器99
94000130 FFFB0000
2205E125 00000063
1205E126 00006363
1205E1D0 00006363
2205E1D3 00000063
C0000000 00000029
0205E128 63636363
DC000000 00000004
D2000000 00000000

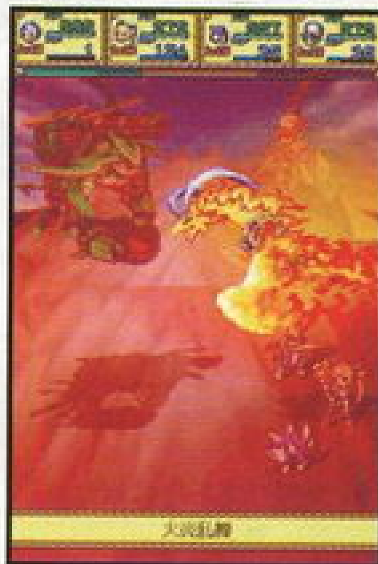
按SELECT全防具99
94000130 FFFB0000
2205E1D3 00000063
1205E234 00006363
2205E236 00000063
C0000000 00000013
0205E14D 63636363
DC000000 00000004
D2000000 00000000

按SELECT消费道具99
94000130 FFFB0000
2205E237 00000063
C0000000 00000006
0205E238 63636363
DC000000 00000004
D2000000 00000000

按SELECT魔法石99
94000130 FFFB0000
2205E255 00000063
1205E256 00006363
1205E258 00006363
D2000000 00000000

战斗经验值8倍
520896D4 E5901008
120896D8 00001185
D0000000 00000000

战斗金钱8倍
520896E0 E590100C
120896E4 00001184
D0000000 00000000



NDS 狼与辛香料 渡海之风

日版 狼と辛香料 海を渡る风 金手指

GameID：BOKJ 1982a294

按SELECT金钱最高
94000130 FFFB0000
020DF574 0098967F
D2000000 00000000

按SELECT商人经验值最大
94000130 FFFB0000
020DF534 0098967F
D2000000 00000000

装货台面扩张完毕
220DF578 0000000F

全人物亲密度S级
220DF69C 00000004

按Y实绩全开
94000136 FFFD0000
D5000000 00000001
C0000000 00000037
D8000000 020DF0B5
D2000000 00000000

按Y剧情回想全开
94000136 FFFD0000
D5000000 00000001
C0000000 00000097
D8000000 020DF015
D2000000 00000000

按Y全CG图片
94000136 FFFD0000
D5000000 00000001
C0000000 00000049
D8000000 020DEFB5
D2000000 00000000

按Y全商品知识等级最大
94000136 FFFD0000
C0000000 00000009
120DF540 000005DC
DC000000 00000004
D2000000 00000000



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

近期PSP平台又迎来了一阵RPG热，《Persona3 携带版》的余温还未消退，强化移植的《露娜 银色之星的和声》、Sting原创力作《神眷之力》等就已经杀到，RPG粉丝可以忙活好一阵子了。在PS3平台获得200万以上销量并获得全球媒体一致好评的《小小大星球》也来到了PSP平台，可爱的麻布仔又将大展拳脚了。虽然作为一款平台游戏来说它可能并不算特别出众，但如果你有足够的想象力和动手能力，一定能让它绽放出远胜同类游戏的斑斓色彩。

栏目主持 雷伊

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2009年11月					
17日	刺客信条Ⅱ 探索	Assassin's Creed II: Discovery	Ubisoft	ACT	29.99美元
19日	巫术 生命之楔	ウィザードリィ 生命の楔	Genter Prise	RPG	5229日元
19日	哆啦A梦棒球DS2 热斗极限运动场	ドラベースDS2 热斗ウルトラスタジアム	NBGI	SPG	5229日元
19日	马里奥&索尼克 携手冬季奥运会	マリオ&ソニック AT バンクーバーオリンピック TM	Nintendo	SPG	4800日元
26日	料理妈妈3	クッキングママ3	Taito	ETC	5040日元
26日	强袭魔女 苍空的电击战 新队长 奋斗吧！	ストライクウィッチーズ 苍空の电击战 新队长 奋斗する！	Russell	AVG	5229日元
26日	雷顿教授与魔神之笛	レイトン教授と魔神の笛	Level-5	AVG	5040日元
26日	茶犬的房间DS4 在茶犬大陆放轻松	茶犬の部屋DS4 お茶犬ランドでほっとしよ？	MTO	SLG	5040日元
2009年12月					
3日	怪兽敢死队	怪兽バスターズ	NBGI	ACT	5229日元
3日	交叉财宝	クロストレジャーズ	Square Enix	A・RPG	5229日元
3日	人生游戏DS	人生ゲームDS	Takara Tomy	TAB	3990日元
3日	尤歌朵拉同盟 圣剑武勇传	ユグドラ・ユニゾン 圣剑武勇传	Atlus	RPG	6279日元
3日	爱情信号	SIGNAL	D3 Publisher	AVG	5460日元
3日	口袋棒球12	パワプロクンポケット12	Konami	SLG	5250日元
7日	塞尔达传说 灵魂轨道	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo	A・RPG	29.99美元
10日	迷你四驱DS	ミニ四驱DS	Rocket Company	SLG	5040日元
10日	极限脱出 9小时9个人9道门	极限脱出 9时间9人9の扉	Spike	AVG	5040日元
10日	光辉圣约3 瞳	ルミナスアーク3アイズ	MMV	S・RPG	5229日元
10日	AGAIN FBI超心理搜查官	AGAIN FBI超心理搜查官	Tecmo	AVG	5040日元
17日	十大运动 DS运动10种	DECA SPORTA DSでスポーツ"10"种目！	Hudson	SPG	5040日元
17日	冬日恋歌DS	冬のソナタDS	D3 Publisher	AVG	5229日元
22日	莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士	リーナのアトリエ シュトラールの炼金术士	Gust	RPG	5040日元
24日	"超"恐怖故事DS 青之章	"超"怖い话DS 青の章	Alchemist	AVG	5040日元
未定	交涉人DS	交涉人DS	Alpha Unit	AVG	售价未定
未定	萌萌二次大战略2 大和抚子	萌え萌え2次大战（略）2 [chu～] ☆ヤマトナデシコ	System Soft Alpha	S・RPG	6090日元
2009年冬					
未定	宠物店物语DS2	ペットショップ物语DS2	Taito	SLG	5040日元
未定	不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐	不思议のダンジョン 风来の西林4 神の目と恶魔のヘソ	Spike	RPG	售价未定
未定	无限边境 超越 超级机器人大战OG传说	无限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大战OGサーガ	NBGI	RPG	售价未定
未定	牧场物语 双子村	牧场物语 ふたごの村	MMV	SLG	售价未定
2010年1月					
21日	真・战国天下统一 群雄们的争乱	真・战国天下统一 群雄たちの争乱	System Soft Alpha	SLG	6090日元
28日	RPG工具DS	RPGツクールDS	Enter Brain	ETC	5460日元
28日	勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地	ドラゴンクエストⅥ 幻の大地	Square Enix	RPG	5980日元
2010年2月					
4日	国夫君的超热血大运动会	くにおくんの超热血！大运动会	Arc System Works	ACT	售价未定
25日	寒蝉鸣泣之时 绊 第四卷・绊	ひぐらしのなく顷に绊 第四卷・绊	Alchemist	AVG	5040日元
未定	三国志DS3	三国志DS3	Koei	SLG	5040日元
未定	现代大战略DS 一触即发・军事平衡崩溃	现代大战略DS 一触即发・军事バランス崩坏	System Soft Alpha	SLG	6090日元
2010年春					
未定	少年忍者 旋风	少年忍者 ツムジ	EA Games	ACT	售价未定
未定	二之国	二ノ国	Level-5	RPG	售价未定
发售日未定					
未定	大神传 小小太阳	大神传 小さき太阳	Capcom	AVG	售价未定
未定	幽灵诡计	ゴーストトリック	Capcom	AVG	售价未定
未定	东京魔人学园帝战帖	东京魔人学园帝战帖	MMV	S・RPG	3990日元
未定	黄金太阳DS（暂名）	黄金の太阳DS（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定
未定	HUDSON×GReeeeN（暂名）	HUDSON×GReeeeN（暂名）	Hudson	MUG	售价未定



神眷之力



11.12 ■Atlus ■RPG ■6279日元



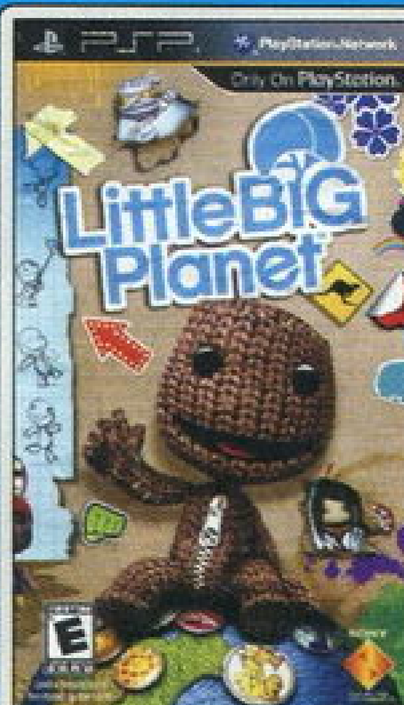
本作的开发商为RPG玩家们都很熟悉的Sting，虽然它的几款游戏如《约束之地》等都称不上卖座，却很有特色，并获得了玩家的一致好评。本作的故事发生在一个被一分为二的世界，一开始玩家可选择从光与暗两条路线来推进流程，不同路线前期有着不同的角色和剧情，并在终盘合流。本作的系统相对Sting以前的作品来说偏向传统，利用战斗胜利后得到的FP可强化角色们手中的神器。



小小大星球



11.17 ■SCEA ■ACT ■29.99美元

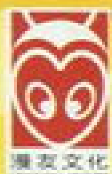


PSP版的本作玩法和系统都基于PS3版，游戏、创造和分享仍然是这款作品的主要要素。能与当前的场景进行互动也是该系列游戏最具新颖、有趣之处，比如抓住树枝荡到高处或是骑木马冲下坡等。场景中的素材均可收集，有些可用于装扮自己的麻布仔，而有些则可用做自制关卡的材料，玩家自创的关卡还可以通过网络上传的方式与全世界的玩家共享、一起交流心得。

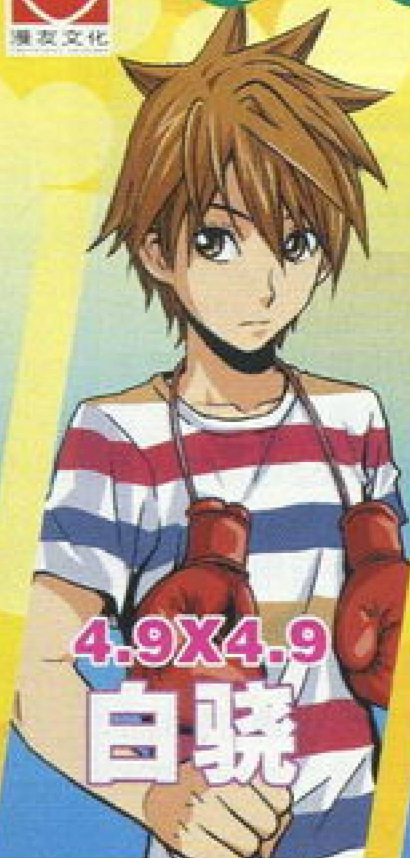
PLAYSTATION PORTABLE



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2009年11月					
17日	小小大星球	LittleBigPlanet	SCEA	ACT	29.99美元
19日	大家的导航	みんなのナビ	Zenrin	ETC	8190日元
19日	装甲核心 寂静前线 携带版	アーマード・コア サイレントライン ポータブル	From Software	ACT	3990日元
26日	寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版 加强版	ひぐらしデイブレイクポータブル メガエディション	Alchemist	FTG	6090日元
26日	山田悠介世界 "Puzzle 我们的48小时战争"	山田悠介ワールド "パズル ぼくらの48时间战争"	角川书店	AVG	6090日元
26日	光之圣女传说 诸神的黄昏	ラ・ピュセル ラグナロック	日本一Software	S・RPG	5229日元
26日	双手沾染污秽之时 鬼魂力量遗产	いつかこの手が秽れる时に —SPECTRAL FORCE LEGACY—	Idea Factory	SLG	6090日元
26日	噗哟噗哟7	ぷよぷよ7	SEGA	PUZ	5040日元
未定	R-TYPE战略版Ⅱ 巧克力行动	R-TYPE タクティクスⅡ オペレーション ビター チョコレート	Irem	SLG	5040日元
2009年12月					
3日	梦幻之星 携带版2	ファンタジースターポータブル2	SEGA	A・RPG	5040日元
3日	机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS	NBGI	ACT	6279日元
3日	心跳回忆4	ときめきメモリアル4	Konami	SLG	5250日元
10日	BLEACH 灵魂嘉年华2	BLEACH ソウル・カーニバル2	SCEJ	ACT	4980日元
10日	风云新撰组 幕末传 携带版	风云新撰组 幕末传 ポータブル	From Software	A・AVG	3990日元
10日	世界足球 胜利十一人2010	ワールドサッカーウイニングイレブン2010	Konami	SPG	4800日元
10月	火影忍者 疾风传 终极觉醒3	NARUTO—ナルト—疾风传 ナルティメットアクセル3	NBGI	FTG	5229日元
17日	女王之刃 螺旋混沌	クイーンズブレイド スパイラルカオス	NBGI	S・RPG	6090日元
17日	奈落之城 携带版 一柳和二度受难	奈落の城 PORTABLE 一柳和、2度目的受难	日本一Software	AVG	5229日元
17日	萌萌二次大战略2	萌え萌え2次大战（略）2 [chu~] ☆	System Soft Alpha	S・RPG	6090日元
23日	真・三国无双5 帝国	真・三国无双5 Empires	Koei	ACT	3990日元
23日	合金弹头XX	メタルスラッグXX	SNK Playmore	STG	5040日元
23日	SIMPLE 2500系列 携带版 Vol.13 恶魔猎人 驱魔圣女	SIMPLE2500シリーズ Portable||Vol.13 THE 恶魔ハンターズ エクソシスター	D3 Publisher	ACT	2625日元
24日	幸运星 网络偶像大师	らき☆すた ネットアイドル・マイスター	角川书店	AVG	6090日元
24日	水之旋律	水の旋律	Cyber Front	AVG	5040日元
2009年冬					
未定	大众网球 携带版	みんなのテニス ポータブル	SCEJ	SPG	4980日元
未定	传说勇者的传说	传说の勇者の传说 —Legendary Saga—	角川书店	RPG	售价未定
未定	未来日记 第13个日记所有者	未来日记 13人目の日记所有者	角川书店	AVG	售价未定
2010年1月					
9日	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	RPG	6090日元
14日	铁拳6	铁拳6	NBGI	FTG	6279日元
14日	角斗士 斗士起源	剑斗士 グラディエータービギンズ	Acquire	ACT	5040日元
21日	战场的女武神2 高卢王立士官学校	战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	SEGA	S・RPG	6090日元
21日	魔法少女奈叶A's 携带版 王牌之战	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE —THE BATTLE OF ACES—	NBGI	FTG	5229日元
28日	天诛 红 携带版	天诛 红 ポータブル	From Software	ACT	3990日元
2010年2月					
4日	噬神者	GOD EATER	NBGI	ACT	5229日元
25日	家庭教师REBORN 羁绊组对战	家庭教师ヒットマンREBORN! 绊のタッグバトル	MMV	FTG	5229日元
25日	苍翼默示录 携带版	ブレイブルー ポータブル	Arc System Works	FTG	5040日元
发售日未定					
未定	最后的战士	ラストランカー	Capcom	RPG	售价未定
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定



青春无极限 梦想斗秀场





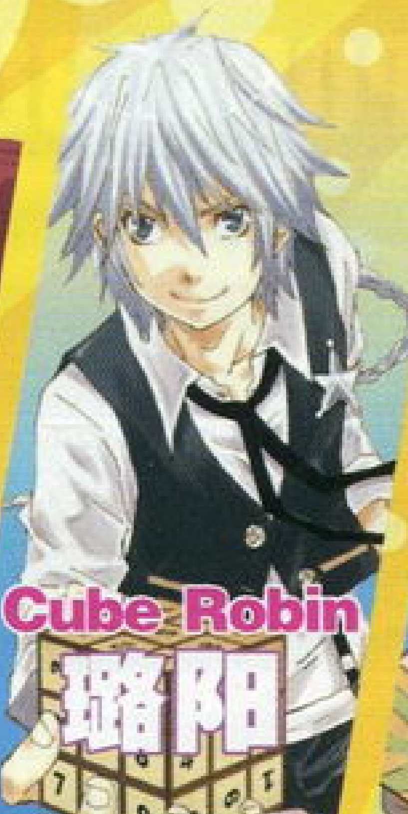
















漫画SHOW





买《漫画世界》2010年1月首期
免费送《漫画SHOW》诞生号

买《漫画BAR》2010年1月下
免费送《漫画SHOW》第二期

新潮流彩色漫画连载志

每月1日/15日上市 定价:5.00元

在热情与梦想的征途上
唱响年少无悔的歌

新书特搜 NEW BOOK

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。

游戏光环DVD 第38辑

使命召唤 现代战争2 影像特辑

2张DVD+16页16开别册

见证游戏历史上的第三次世界大战！
再度书写主视点射击游戏发展历史！
业界新标竿·本年度最具影响力作品诞生！

游戏·军事·电影

《黑鹰坠落》+《真实的谎言》+《勇闯夺命岛》=《现代战争2》！

一睹本年度最具影响力的游戏之完整全貌！将全程游戏影像剪辑成为一部惊心动魄的军事电影！全中文字幕，不再有语言障碍！一场精心策划的阴谋？恐怖主义还是国家之争？光荣与复仇？大国的沦陷？传说中的战士回归？改变世界格局与命运的终极行动？这一切都将为你呈现！

影像攻略玩家利器

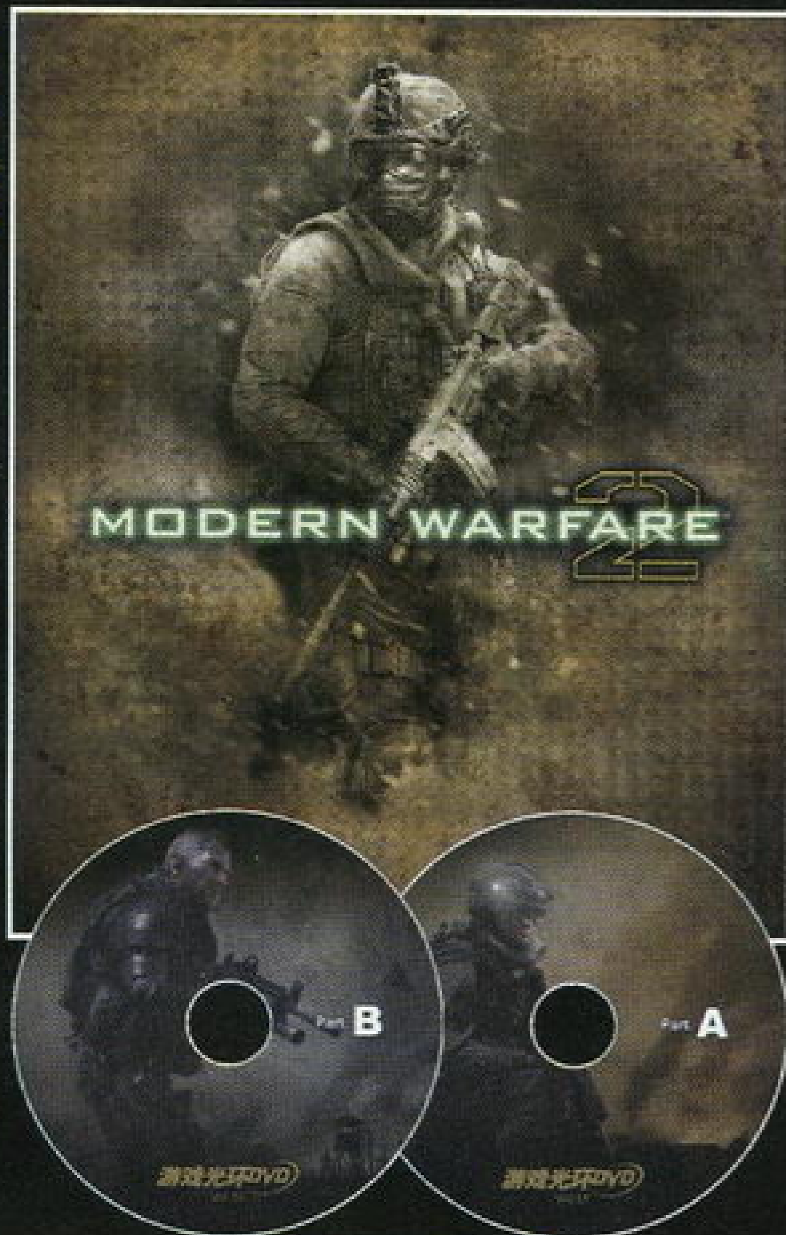
划时代的双人合作模式之影像攻略解析！

隐藏要素收集指南，全部45个电脑收集影像攻略！特殊任务（SPECIAL OPS.）模式重点难点关卡影像攻略，成为最出色的战士吧！

浓缩·延展阅读

最好的游戏+最好看的游戏评论

别册收录全球各大媒体交叉游戏评论精华摘要及其他精彩内容。



11月下旬 全国上市

游戏·人 第35辑

大16开128页+音乐CD

诞生，挫折，成长，坚持，酸甜苦辣……七年，我们一起走过。最新一辑《游戏·人》将收录二十多万字十余篇特色专题企划。卷首特稿，走向欧美的日本第三方；传世之书，世嘉MD二十年漫谈；卷尾特辑，名制作人的2009年；斑斓之书，灾难题材娱乐产品中的人和事；游戏人物，《如龙》系列导演菊池正义；同人剧院回归，带来《428》剧情小说；部分栏目也将改版，精彩呈现。





本辑音乐CD为编辑推荐专辑，意想不到的曲目，趣味十足的听觉体验。

11月19日 全国上市

最动漫 Tot.32

标准版：《最动漫》+最动漫DVD×2+青普法精美海报
豪华版：《最动漫》+最动漫DVD×2+豪华版独占CD秋雨昔话+歌词本+EVA·机动战士高达双套主题键盘贴+青普法精美海报

特别企划《夏日大作战全解析》引领你走入这个充满亲情、温馨的世界，全力奉上各种制作花絮与幕后趣闻；卷中特辑《萌虎下山，钉宫笑傲》评点2009年萌战、看钉宫笑傲群莺、《小鸠的金平糖滋味》和你一同分享心灵的甘甜；DVD收录《灼眼的夏娜OVA》和《圣斗士星矢 冥王神话篇》5～6，更全国最速推出中文字幕版《夏日大作战》。除此之外本次特将原有CD-ROM升级为DVD，让大家欣赏到高质量的《Macross F Galaxy Tour Final in 武道馆》；豪华版不仅有独占CD秋雨昔话，更有EVA·机动战士高达双套主题键盘贴，如此超值你千万不能错过！



已上市，各地报刊亭销售中





DVD光盘内容导视





游戏展望台

7款热门新作最新官方影像





塞尔达传说 灵魂轨道
战场的女武神2 高卢王立士官学校
女王之刃 螺旋混沌
乐队英雄
丹尼尔·X 终极力量
警察 新兵
怪兽敢死队



新作特搜队

最新发售游戏影像直击





光之四战士 最终幻想外传
Persona3 携带版
召唤之夜X 泪之王冠
游戏王5D's 双重战力4
时限回廊
乐克乐克 午夜嘉年华
周末神秘特工队 第五日之兽
轮唱的圣歌姬 天使的乐谱 Op.A
冬宫II 双生女神与命运的大地
樱花笔记 连接现在的未来

随盘附送 实用资源倾情附送



2款PSP ISO
Persona3 携带版
时限回廊
4款NDS ROM
樱花笔记 连接现在的未来
召唤之夜X 泪之王冠
光之四战士 最终幻想外传
G.I.Joe特种部队 眼镜蛇的崛起

还有全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《马里奥和路易RPG》音乐集等着你。



电影前线

玩具总动员3
2012



热血最强

《恶魔城 苍月的十字架》
BOSS RUSH模式国内最速挑战





iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

三国志 触摸版　精英赛车 5　摇滚乐队

《口袋光环DVD》VOL.123 有奖问答题目

在“热血最强”这一环节中，挑战者用多长时间完成了《恶魔城 苍月的十字架》的BOSS RUSH模式呢？

A：1分02秒48　B：1分02秒84　C：1分04秒28

本辑活动奖品



PEGA双核动力站 3名

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2009年12月8日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第125辑上公布，敬请关注。

一等奖

EZ5i 烧录卡 3名

M3DSR 烧录卡 3名

二等奖

PEGA 双核动力站 2名

BTP-6385 北通动力堡垒（迷你版） 1名

BTP-6366 北通魔方炫音线控耳麦 1名

BTP-6389 北通动力堡垒 1名

三等奖

PEGA PSP电池底座 1名

PEGA PSP电池扩展包 1名

PEGA PSP无线耳机 1名

PEGA NDSL折叠握把 1名

PEGA NDSL立体扩音器 1名

PEGA NDSL吉他键盘 1名

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha（中国）有限公司

威奥数码娱乐综合网站





EZflash小组

《掌机王SP》第121辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡



上海市	陈昭
乌鲁木齐	丹阳
梅州市	黄雷
南宁市	刘觞潇
北京市	石秉炎
武汉市	张紫嫣

二等奖 6名 耳麦、电池、电源



蚌埠市	程炫华
吴川市	林茂
西安市	王波
南京市	王丹南
锦州市	袁源
徐州市	张荷迪

三等奖 6名 掌机周边



北京市	费宁
阳江市	黄家伟
玉林市	苏峻
上海市	夏一皓
珠海市	冼家明
镇江市	杨菁华

《掌机王SP》第121辑 DVD问答—中奖名单

答案：B

北京市	廖东
昆明市	王俊钦
合肥市	戴明昊



PEGA双核动力站 3名

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市。读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。



PSP专辑 VOL.7

大16开224页内文＋DVD-ROM

最新一辑的《PSP专辑》即将上市，内容方面更为充实，综合了名家特稿、新作资讯、详细攻略以及软硬件教程等与PSP相关的精彩内容。本辑囊括了《Persona3 携带版》、《神眷之力》、《冬宫Ⅱ》、《轮唱的圣歌姬》、《侍道2 携带版》等9款PSP游戏的详细攻略，并有多款作品的上手和研究心得。年鉴部分收录了2009年4月至2009年10月发售的百余款PSP游戏的图文介绍。本辑更加入了PSP独占新作的详细情报，为你献上即将发售的《王国之心 梦中诞生》大篇幅全面综合报道。光盘方面本次全面升级，采用数据DVD收录更为充实的内容，包括PSP精美主题、OST、以及实用软件等丰富内容，实用性大增。

11月24日 全国上市

口袋妖怪 心金·灵银 完全攻略本

16开攻略本＋精选CD

最详尽的攻略，最权威的研究，最全面的资料，和您一起玩转《口袋妖怪 心金·灵银》！

特别企划：新的起点与新的终点
FANS炼成必读：入门详解+进阶指南
详尽攻略：城都大陆全地图全攻略+关东大陆的全冒险之章
全图鉴达成计划：全精灵、全隐藏神兽收集
全口袋妖怪详细信息、特性、技能、道具……所有资料一网打尽
非主线也精彩：口袋全能运动会、狩猎园、计步器“口袋漫步者”……非主线要素全资料攻略大收录！
CD：《口袋妖怪 心金·灵银》优秀曲目精选CD



11月下旬 全国上市

PSP·e族 12A(Vol.40)

PSP-3000抽奖活动继续，大奖等你拿！本活动有PEGA、中天电子联合赞助

新作e展	攻略e族	e族百科	中文e推	软件e览
王国之心 梦中诞生	Persona3 携带版	minis游戏展台	重生传说	PSP-3000也玩新作ISO
喧哗番长4 一年战争	时限回廊		梦幻骑士	——5.03 GEN-B使用教程

ISBN 978-7-89476-269-6



已上市，各地报刊亭销售中









本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-269
掌机王光盘定价：9.8元